

Año II Número 6- 325 Pesetas
HOBBY
CONSOLAS
ROBOCOP 2
HOBBY PRESS
LA MÁQUINA
CONTRA EL CRIMEN
SEGA
NINTENDO
MEGADRIVE
GAME BOY
LYNX
GAME GEAR
¡Temblad romanos!
¡Astérix
está aquí!
00006
8 414090 100168
SUPER MAPA
Viaja con
MICKEY
al Castillo
de la
Ilusión
Mega
Concurso
REGALAMOS
1.000
GAME BOY
Nintendo GAME BOY
GOLDEN AXE II
LA AVENTURA MÁS
APASIONANTE DE SEGA

HAZTE C

EL

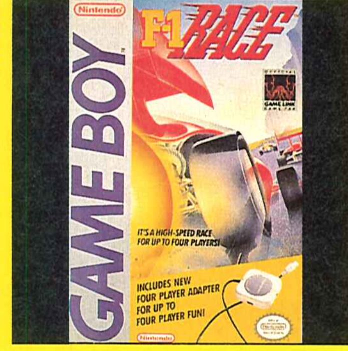
Los retos son cada vez mayores y hay que jugárselo todo en cada pantalla. Si quieres salir victorioso, necesitas un gran equipo. El mejor:

- **EL GAMEBOY,** la consola portátil que incluye los auriculares, las pilas (para 30 horas de juego), el cable Game Link™ y el superéxito Tetris.
- Y los accesorios exclusivamente diseñados para tu **GAMEBOY:** el **LIGHT BOY** (luz y lupa, todo en uno) y la **BATERIA RECARGABLE** (para jugar 10 horas o conectarte a la red).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41


CON TODO
EQUIPO
LIGHT BOY
Nintendo GAME BOY
VIC TOKAI INC.
GAME BOY
PACK DE PILAS RECARGABLES/ADAPTADOR AC
Nintendo
Nintendo GAME BOY



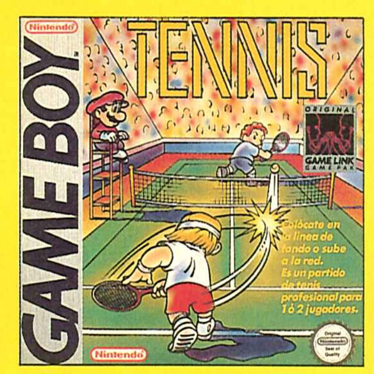
F-1 RACE™

Dos bólidos a elegir. Catorce circuitos que recorren el mundo. Y una gran prueba: el Nintendo Grand Prix. Juega solo o desafía a tus amigos. ¡Písale a fondo!



THE AMAZING SPIDERMAN™

Diabólicos mutantes han raptado a Mary Jane, la chica de Spiderman. Carga tus lanzaderas de tela de araña y lánzate en su búsqueda por los peores barrios de Nueva York.



TENNIS™

Practica servicios, golpes, voleas y mortíferas subidas a la red. Y ahora empieza el partido. Elige tu nivel, reta a GAMEBOY o desafía a un amigo con el Game Link.

NINTENDO WORLD CUP™

El mejor fútbol internacional con 13 países participantes. Elige tu equipo, la estrategia y salta al terreno de juego... ¡de hielo, arena o hierba!



SUPER MARIO LAND™

Cangrejos gigantes, esfinges voladoras, tiburones hambrientos. ¿Podrá Mario liberar al mundo de la hipnosis interestelar y rescatar a la princesa Daisy? Esto sí que es acción.



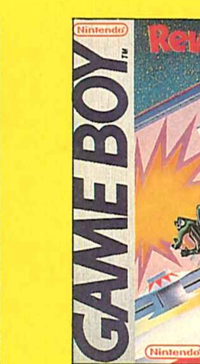
GOLF™

Birdie, bogey, par o eagle. 18 hoyos con todos los ingredientes... incluidos vados, lagos y trampas. Tus armas: longitud del palo, viento y mucha, mucha estrategia.



WIZARDS AND WARRIORS™

18 niveles de juego que te adentran en una fortaleza de la que nadie ha logrado salir. Vence al mago Malkil y a sus malvados aliados, y conseguirás sus tesoros.



PINBALL: REVENGE OF THE GATOR™

Ocho pantallas con entradas secretas a áreas de bonificación y caimanes que se comen tu bola, crecen y cambian de pantalla. Reta a GAMEBOY o a un amigo.



DYNABLASTER™

Ser un Dynablaster es super-divertido. Pero no olvides tu misión: destruir las fábricas de los terribles Monstruos de Piedra con tus bombas retardadas.



SOLAR STRIKER™

Con tu potentísima nave Solar Striker, defiende la Galaxia del ejército alienígena y sus cazas-murciélago, naves-mosquito... ¡demasiadas naves para contarlas!



KWIRK™

Un tomate al rescate de su chica Tammy por los subterráneos de la ciudad. Rompecabezas tras rompecabezas en un Laberinto para Maestros de la Mente.



DR. MARIO™

Vitaminas contra virus. Y en cada nuevo nivel, el más difícil todavía. Ayuda al Dr. Mario en esta aventura, ¡y ojo con los contagios!



BURAI FIGHTER DE LUXE™

Tú y tu cañón láser sois la única esperanza para salvar al universo del ejército Burai de Robomutantes. ¿Te atreves con la misión?



ALLEYWAY™

Una nave espacial y 32 apasionantes niveles. ¡Jugarás un ping-pong interestelar con una bola de energía mortífera!




GARGOYLE'S QUEST™

Tú eres Firebrand ¡y puedes volar! Sólo si descubres al heredero de la Llama Mágica, el Reino de Ghoul quedará a salvo de Los Destroyers.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

SUMARIO

Año II - Nº 6- Marzo 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.

6 **EN PANTALLA**
Si quieres enterarte del último proyecto olímpico, de lo que mola, de lo que no se lleva...

10 **SUPERVIEW**
KID CHAMELEON Y NEWZEALAND STORY. Dos auténticas exclusivas que no has visto ni en las revistas americanas. ¿Qué nos jugamos?.

18 **LO MÁS NUEVO**



Sonic sigue en la brecha. Por eso lleva dos páginas. Como el Dragon´s Lair, el Double Dragon 2 y el Golden Axe 2. Se lo merecen... bueno, y tú también. Es la mejor forma de verlo todo y salir bien satisfecho.

42 **LISTAS DE ÉXITOS**
Cambios, revoluciones... somos tan exigentes que tan pronto encumbramos un cartucho como lo lanzamos al vacío.

51 **DESPLEGABLE**
Para llegar al final del Castillo de la Ilusión hemos tenido que sobornar a Mickey con varias gominolas, un viaje al Caribe y un montón de Master System. Y con todo, ¡lo que ha costado!

76 **LASERS & PHASERS**
Al que mande un truco le damos un reloj. Es una oferta tentadora para los habilidosos del pad, la pluma y los sellos.

82 **TELÉFONO ROJO**
Aquí sólo atendemos dudas de consoleros. Si te matan, si no puedes pasar esa fase o si no sabes qué consola comprar. Abstenerse otros chalados.

96 **EN CARTEL**
En Cartel no es una sección para los juegos que sobran. Es un despliegue de medios para que tú nunca te quedes sin saberlo todo. ¿vale?. Pues vale.

LOS BRAZOS FUERTES DE LA LEY

Este mes queremos cazarlos a todos. Y llevarlos a la carcel. Por eso hemos contratado a Robocop, E-Swat, Dick y un montón más de megapolicías, hiperagentes y superespías de postín. ¡Esto es la guerra!.



Atravesamos una época de cambios, de reformas pequeñas si se quiere. La consola está suplantando a los ordenadores en casa a un ritmo escandaloso -ni el poderoso Pc podrá aguantar-, mientras cada vez son más los inventos que surgen en torno a estas máquinas de jugar. Uno no se ha terminado de comprar una consola cuando se entera de que ha salido un super CD ROM o vaya usted a saber qué otro periférico. A nosotros nos ha tocado vivir este frenético dinamismo y gritarlo a los siete mundos. Para que nadie pueda decir que en esta revista ni se revoluciona, ni se comparte, ni se va con los tiempos de futuro...





Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Director de Arte:** Jesús Caldeiro **Redacción:** Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz
Diseño y Autoedición: Susana Lurguie, Sole Fungairiño **Directora Comercial:** María C. Perera **Secretaria de Redacción:** Mercedes Barrio **Fotografía:** Daniel Font **Dibujos:** J.L Sanz, F.L. Frontán.
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, Maria del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ROTEDIC Ctra. de Irún Km. 12,450 28048 Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991

Solicitado control **O.J.D.**

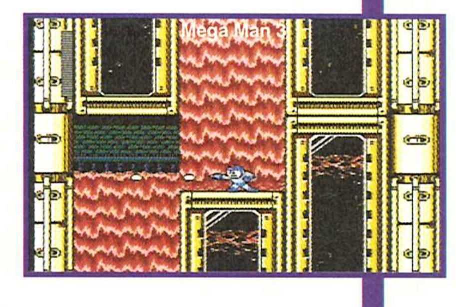


Los nuevos títulos de Nintendo...

...Van desde lo más deportivo a lo más heróico, pasando por el deporte, los títulos cinematográficos y las historias más del pasado que del presente.

Empieza la avalancha con la segunda misión del Top Gun, un remix de Top 1 y Gun 1 que, como ya hacía en la primera parte, promete amor y muerte a los mandos del último caza de combate. Y sigue con otro título cinéfilo, Chip'n Dale, un nuevo arcade de plataformas que cuenta con las ardillas rescatadoras como máximos protagonistas y que refleja una vez más el fortísimo tirón Disney en el mundillo consolero.


Chip'n Dale


Mega Man 3

Cambiamos de aires y nos sumergimos en los ambientes deportivos de la mano de Championship Rally, un buen producto de HAL LABORATORIES que nos traslada al mundillo de Carlos Sainz, y Ski or Die, una olimpiada de invierno que no se celebra en Albertville pero que guarda toda, toda la emoción de las pruebas clásicas de nieve.

Y hablamos de héroes. Porque tres son los personajes de tal calaña que vienen a la Nintendo dispuestos a imponer su ley. El primero se llama Rad Gravity y es un simpático explorador espacial con un gran parecido físico a Freddy Hardest. El otro es Mega Man 3, y no es ni más ni menos que la continuación de la saga Mega Man que tanto éxito tiene en las tierras japonesas. Y el último es Boulder Dash,una especie de Saimazoom muy divertido.

Para el final quedan Kickle Cubicle, una extraña aventura sobre hielo, y Solstice, una auténtica obra de arte a la usanza Ultimate.



Kickle Cubicle


Championship Rally

Sega: los primeros olímpicos

La batalla por hacerse con los derechos olímpicos ha terminado mucho antes de que pudiera comenzar. Sega ha dado carpetazo a cualquier opción y se ha apoderado en exclusiva de todos los derechos para la realización de videojuegos al amparo de Cobi.

Entre las muchas ideas que tienen los japoneses para sacarle rendimiento a su exclusividad destaca el superinteresantísimo proyecto de lanzar un megacartucho olímpico que incluirá varias de las más populares y disputadas pruebas atléticas.

Del programa no sabemos aún ni el nombre definitivo. Nuestros ojos sólo han podido cazar fugazmente un cartucho aún no definitivo para Mega Drive -no tenemos por tanto constancia de versiones Master o Game Gear, aunque es prácticamente seguro que las habrá- y, en rigurosa exclusiva, hemos llegado incluso a jugar en algunas pruebas de las siete que va a costar el cartucho. Anticipamos sólo unas cuantas por eso de mantener la emoción al máximo: tiro con arco, 100 metros lisos, nación...

Como podréis observar, el tema resulta más que prometedor y Sega está poniendo todo de su parte para conseguir la medalla de oro para su Mega Drive olímpica. Seguro que lo consigue.

El deporte de la consola

Seguro que si decimos que jugando con una consola se hace ejercicio, nos tomaréis por locos. Una actividad que se practica sentado y que sólo requiere esfuerzos mentales, no puede compararse con la sanísima actividad deportiva. Pues están ustedes en un rotundísimo error, señores.

Un estudio reciente efectuado en la Mount Sinai School Of Medicine, en Estados Unidos, ha demostrado que cuando se juega con un videojuego se quema la misma cantidad de energía que cuando se practica un deporte ligero. Para realizar la prueba, la doctora Segal tuvo en cuenta el comportamiento del corazón, el oxígeno consumido y la presión sanguínea de treinta individuos enfrentados a la pantalla del Ms Pacman. Y la conclusión más evidente fue que en el transcurso de treinta minutos se empleó la misma energía jugando al endiablado comecocos que corriendo a una velocidad aproximada de 4 Km/h. ¡Para que luego haya detractores!. Si es que no hay nada como la vida sana...

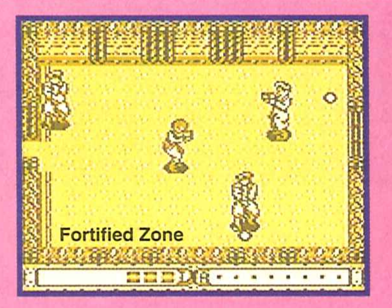


Fuerzas de élite para la Game Boy

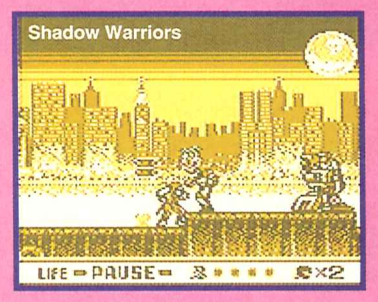
Cuatro de las más temibles fuerzas de asalto están absolutamente preparadas para irrumpir violentamente en la pantalla de tu Game Boy. Dos en forma de grupo organizado y otras dos como super agentes con ganas de pegar de bofetadas a los criminales, de cualquier índole.

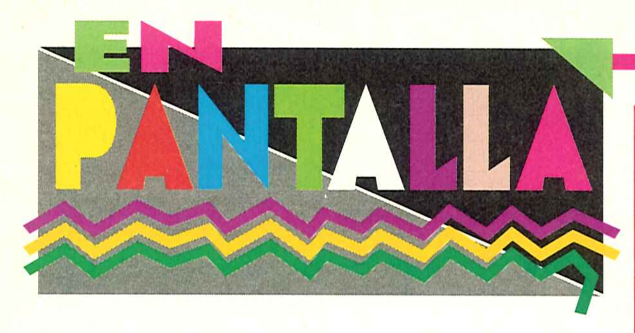
Empezamos por las colectividades. El primero es Fortified Zone, un arcade bélico en toda regla compuesto por 4 stages en el que lo más destacable es el tamaño inusual de los personajes. Y el otro es Navy Seals, un salvaje matamoros al que le sobra acción y... perfección.

Los dos super agentes por individual que también van a dar mucho que hablar son Otto, nombre en clave para el protagonista de Elevator Action, y Shadow Warriors, el ninja que mejor sabe utilizar sus artes guerreras.


Fortified Zone


Navy Seals


Shadow Warriors



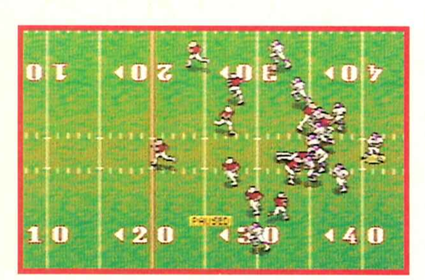

California Games

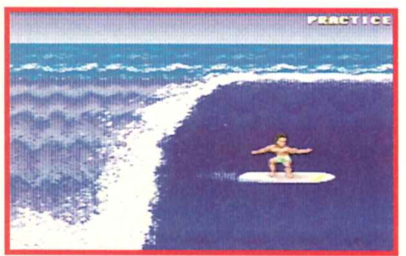
Lo último en Mega Drive...

... se llama Toki, y es una conversión del mono de Ocean que en la Megadrive está totalmente dispuesto para rememorar sus mayores éxitos. Los de la máquina original y, aunque nos cueste decirlo, los de los computers domésticos. Atento, de todas formas, porque el gorila de la Sega no guarda un parecido demasiado grande con lo que ya has visto. Viene increíblemente renovado.

Pero el monstruito no viene sólo. Otros dos cartuchos esperan impacientemente vestirse de largo para acompañarle con todas las de la ley. A uno le llaman California Games y es la pasada consolera de los chicos de Beverly Hills 90210, es decir, que tiene playa, olas, surf, skate, mountain bike y todo el sol de las tierras californianas. Un compendio excitante para estos tiempos calurosos que están a punto de avasallarnos.

Al otro le han colocado un dos delante y no parece que lo del numerito sea un capricho. Joe Montana Football 2 es la venganza, bueno, la vuelta del clásico de American Football más rotundamente adictivo que ha pasado por nuestras Segas. Es exactamente una de las mejores simulaciones deportivas que hay para Megadrive y en ella caben, atentos todos, digitalizaciones, gráficos limpios, movimientos casi humanos y zooms a la altura del más exigente.


Joe Montana 2



California Games



Toki

¡Más marcha Lynx!

Xybots es el nombre del último cartucho que Atari ha puesto a la venta para la más pequeña de sus máquinas. Se trata de una conversión Made in Tengen de una alucinante recreativa algo pasadilla que ahora pretende recuperar en la Lynx todo el encanto de su adictivo desarrollo.

En la misma línea novedosa os anunciamos la próxima salida de Super Skweek, uno de los arcades más frenéticos y nerviosos de los últimos tiempos al que prometemos honrar como se merece en próximos números. De momento os adelantamos que el cartucho de Loriciel os trasladará a un mundo super divertido de color rosa.

Por otro lado queremos informaros del acuerdo al que han llegado Telegames Inc, famosa por sus ajedreces computerizados, y Tradewest Inc para llevar a Lynx los mejores arcades de la empresa número uno en el desarrollo de máquinas recreativas. Un acuerdo que además se hará extensible a compañías como U.S. Gold o Color Dreams. Pronto, más...


Xybots


Super Skweek

From CONSOLANDIA

Mis muy queridos lectores: Sólo si seguís leyendo podréis enteraros de lo que pasa en el mundo. Advertidos estáis.

• **Carmen Sandiego** se ha perdido en el mundo y en el tiempo. No a la vez, sino una detrás de otra. Primero en el mundo, para que los usuarios de **Nintendo** fueran cogiendo el tranquillo a este juego semi-educativo de espionaje con el que aprender divirtiéndose, y luego en el tiempo, para que no nos creyéramos que en esta vida hay sólo mundo y pensáramos que la historia es también importante.

Como todo, pero yo me quedo con el juego porque prefiero no pensar que aprendo sino que me divierto.

• Lo nuevo de **Razor Soft** para **Mega Drive** se llama **Slaughter Sports** y está recomendado para mayores de 12 años. No creo que haya nada en este mundo consolero que asuste a los niños menores de esa edad, pero cuando ellos lo dicen tiene que ser verdaderamente fuerte. Me conformaría con que fuese igual, igual que su super Streets of Rage. Igual de pasada.

• **Batman** is back again. The return of the joker calmará la ansiedad del murciélago por regresar a las consolas. Los culpables se llaman **Sunsoft** y ya tienen cierta experiencia con el bicho, es decir que le entienden muy requetebien. Ojo que ésta no es la versión de la peli, que la peli ya vendrá. Esta es sólo la venganza del Nicholson de la **NES**.

• Definitivamente **Bart** se enfrenta al mundo. El pelos pincho de color amarillo revive sus aventuras plataformeras en un arcade de **Acclaim** que, por las puntuaciones que le han dado hasta el momento, se nos antoja superior. Yo ya lo era, pero con su regreso me siento más Bart que nunca. ¿Dónde está el club de Bartmaníacos?.

• A los amantes de las cifras les gustará el dato. De momento quedaos con este número por lo que pudiera pasar. **1.000.000**. La cantidad aproximada de consolas de todo tipo que andan circulando por este país de Dios. ¿Pocas?

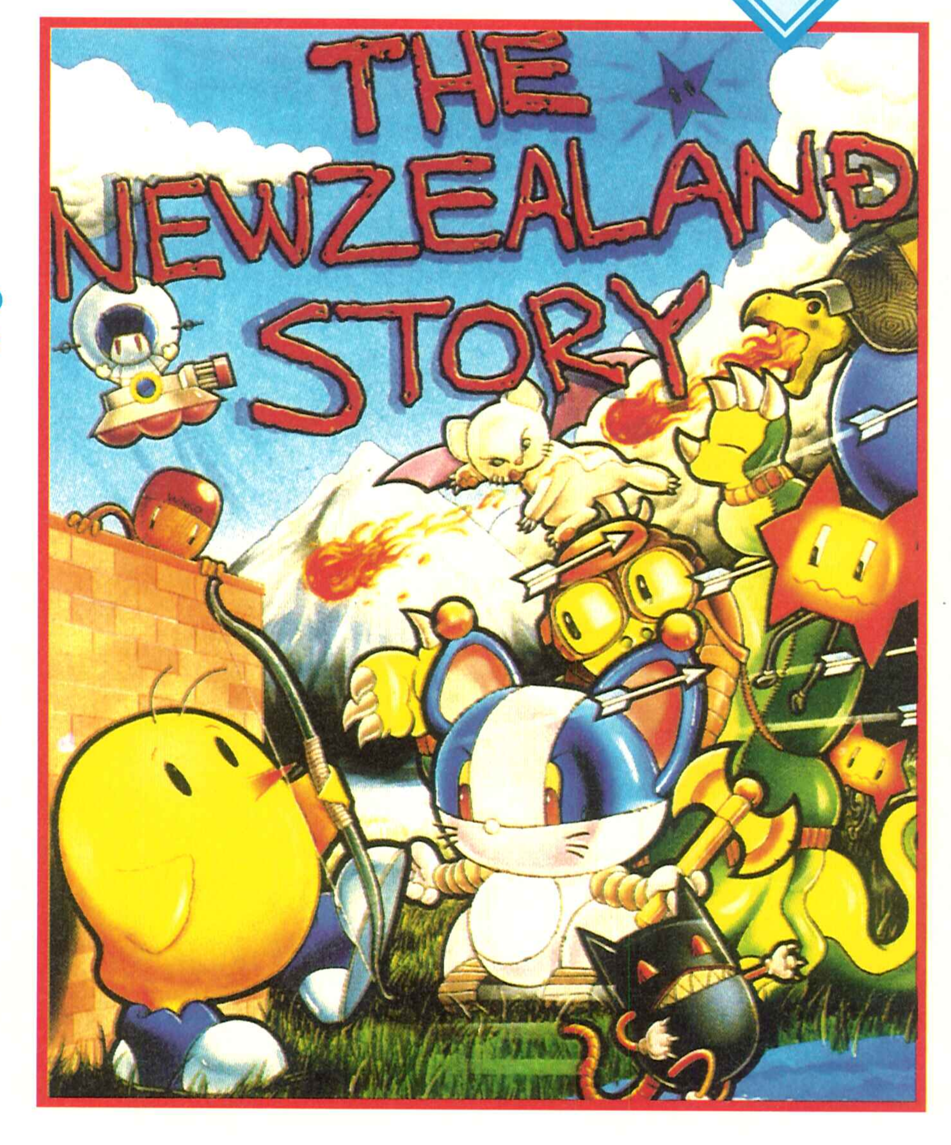
• Hablando de la **Turbo Grafx** no se nos puede pasar la nueva tarifa mini. El precio del ingenio de NEC va a bajar desde las **32.000** cucas a las **18.900**. El que no tiene es porque no quiere.

• Enhorabuena a **Anco** y **Dino Dini** porque su **Kick Off** va dar la vuelta al mundo. El mejor fútbol para los mejores aparatos. Y adiós.

Juan Carlos García


MÁS
Salvaje
QUE NUNCA
GOLDEN
AXE II
Vuelve el juego más divertido y salvaje de los últimos años.
GOLDEN AXE II, el gran éxito de los Salones Recreativos.
Nuevos y espectaculares combates, cuerpo a cuerpo, que pondrán a prueba el dominio de tu Mega Drive.
AFTER THE BATTLE IN THE RAVAGED VILLAGE WE DECIDED TO START FOR THE ANCIENT RUINS.
Vive Una Aventura
SEGA
EUROCOM ADVERTISING
BORIS©91

Nuestras Nintendo están plagadas de personajes simpáticos y divertidos. Eso nadie lo puede negar. Pero, cuando creíamos que ya nadie podía igualar la personalidad de Mario, Luigi o el mismísimo Burt, Ocean nos soprende con este original y animado Newzealand Story.



¡SALVAD A LOS KIWIS!

Nos encontramos en Nueva Zelanda, la tierra de la alegría, el sol y las playas paradisíacas. En esta isla oceánica todo rebosa sosiego, felicidad y tranquilidad. Y allí precisamente es donde viven las criaturas más graciosas y simpáticas de todo el universo y parte del extranjero: los kiwis, que, por si alguno no lo sabe, son unos pollitos amarillo-verdodos la mar de cachondos que se caracterizan principalmente por calzar siempre las auténticas zapatillas marca Keebok.

El protagonista de esta pequeña historia se llama Tiki, que en neozelandés significa algo así como el kiwi más felíz de todos los tiempos. Y, como ya es habitual en este tipo de situaciones, nuestro amigo Tiki tiene novia, y además de las guapas. Su nombre, tan sensual como curioso es Phee Phee, y es una de las más bellas kiwis que han pisado toda Oceanía.

Pero, ¡porqué tendrá siempre que haber un pero!, las cosas iban a cambiar pronto y, ¡ay!, la desgracia se iba a cebar sobre estos simpáticos polluelos. La Morsa Wally, gran enemiga de todos los kiwis, estaba sobrevolando Nueva Zelanda a lomos de un globo de nata montada, cargada de unos planes tan malignos como perversos: capturar a todos los pollitos amarillos y venderlos a precio de saldo por los zoológicos de la isla.

Dicho y hecho, la oronda morsa planeó por todo la isla y capturó saco en mano, a todos los kiwis de la zona, Phee Phee y Tiki incluídos. Afortunadamente, nuestro amarillento protagonista, en un alarde de valentía sin precedentes, consiguió saltar del saco en el último momento, justo antes de que la morsa levantara el vuelo hacia el celeste cielo neozelandés.

Y allí estaba Tiki, mirando a los cielos mientras una pequeña lagrimita recorría su precioso plumaje, ¿por qué se habían llevado a su chica?, ¿qué le había hecho él a la morsa Wally?. Nuestro emplumado amigo se sentó unos instantes mientras su activa cabezota ideaba un plan de rescate...¡Sí!, ¿porqué no?, tan sólo había que recorrer todos los zoológicos de la isla y salvar a sus compañeros de especie. Y, por supuesto, a su novia Phee Phee.



Tras una larga tarde de llamadas telefónicas averiguó que en toda la isla existían veinte zoológicos y

que estaban repartidos por los siguientes lugares: en la bella ciudad de Auckland, Rotorua la urbe espinosa, las oscuras cuevas de Waitomo, la montaña y el estrecho de Hook.

Pues sí, amigos, en cada uno de estos lugares existen cuatro zoológicos, por lo que nuestro colega Tiki va a tener que recorrer, quiera o no, todos y cada uno de ellos para salvar a su novia del alma y demás parientes y adellgados.

Pero la morsa Wally no está dispuesta a perder sus buenas amistades zoológicas y ha llamado a todos sus amigotes, cangrejos ermitaños que lanzan partículas nocivas, ositos voladores, lanceros locos, pingüinos con dotes de jinete , anémonas y varios centenares más de pesadillas en forma de enemigos móviles, volátiles y vibratiles cien por cien. Por supuesto, cada vez que recorramos los cuatro zoológicos de una ciudad, seremos obsequiados con el enfrentamiento cara a cara con un mega bruto de fiero aspecto y peor estirpe.

Sin embargo, no todo son desgracias, pues Tiki también contará con una serie de ayudas que convertirán su deambular por Nueva Zelanda en un calvario de menores proporciones. Entre estas ayudas se encuentran varios aparatillos que le permitirán volar en globos de toda especie y diversas velocidades, items clásicos como vidas, armas, congeladores de enemigos, invencibilidad momentánea y jugosas frutas que le darán los siempre deseados puntos extra.

Pero además, por si todo esto no os parece suficiente, el juego tiene cantidad de habitaciones secretas de esas que están hábilmente escondidas y que cuesta mucho, mucho descubrir, pero que luego resultan estar plagadas de útiles objetos.

Bueno, y esto es todo lo que os podemos contar de momento acerca de este divertido New Zealand Story. Tan sólo diremos a los amantes de los datos y las curiosidades que el jueguecito proviene de una super popular máquina recreativa de Taito y que esta versión para Nintendo está programada por el prestigioso grupo Software Creations, autores de uno de los mejores juegos de cuantos se han hecho para esta consola: Solstice. Y esto ya es toda una garantía.

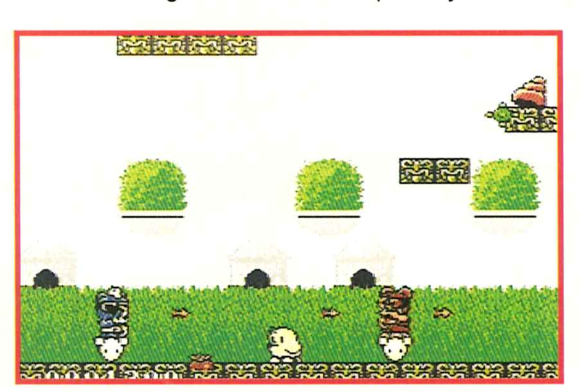
Se acabó por hoy. Pero tranquilos, porque dentro de muy poquito tendréis la oportunidad de saber más de este supersimpático y divertido juego plataformero. Hasta entonces.

El cocktel que Ocean nos ha preparado en este cartucho, tiene pinta de ser realmente explosivo: cantidad de escenarios, enemigos de todo tipo, música divertida...

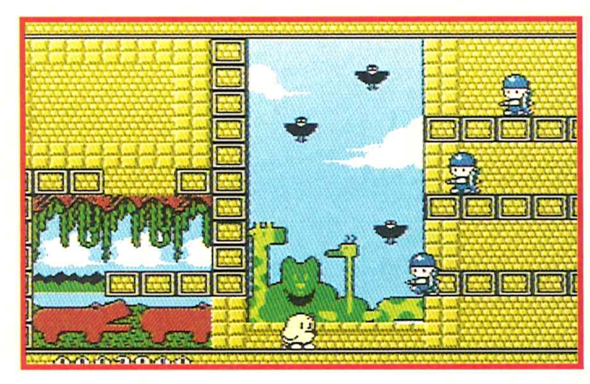
No, no vamos a poder quejarnos de que hay pocos enemigos en este juego: así, a ojo, puede que haya unos dos o tres mil millones, más o menos...

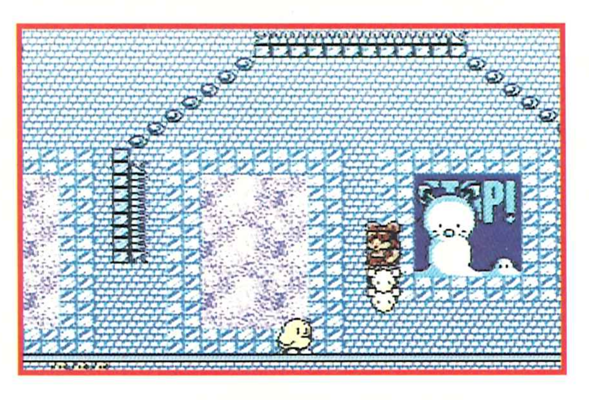


Plataforma es posiblemente la palabra clave de New Zealand Story. Miles y miles de ellas se nos antepondrán en nuestro largo y dificultoso camino que ha de llevarnos al rescate de nuestros amigos.



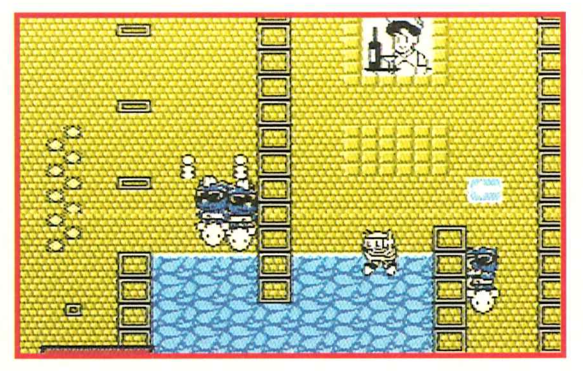
Saltos, trampas, miles de enemigos.. No seguimos: diversión a tope.





Los decorados del juego son una de sus mayores virtudes. Desde luego, imaginación no les ha faltado a los programadores para crear unos mundos repletos de bonitos y variados escenarios.

Los escenarios de Newzealand tienen objetos de todo tipo y para todos los gustos. Sin embargo, uno de los elementos que parecen tener más éxito son las escaleras. ¡Todo el mundo parece empeñado en que no paremos de subir y bajar!



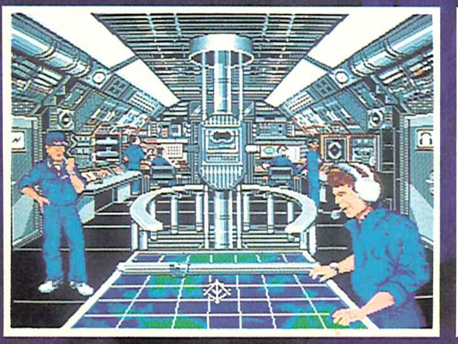
QUERER I

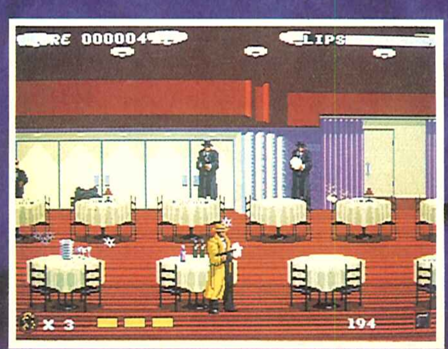
SEGA
Master System II™
SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE

Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II

SEGA
GAME GEAR
Super Monaco GP

Consola Portátil Color GAME GEAR



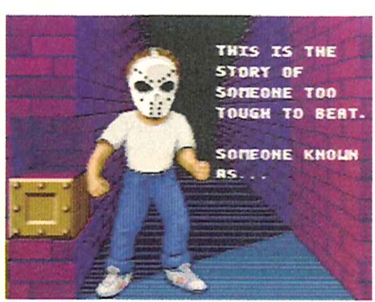






KID CHAMELEON

Chico Sega'92



El nuevo superhéroe de Sega tiene mil caras. Bajo una tímida apariencia de jovenzuelo marchoso, Kid Chameleon esconde una personalidad que nos dejará alucinados por lo sorprendente de sus contínuos cambios de imagen.



Y aunque en nigún momento deja de ser el mismo chaval enrollado por los videojuegos de costumbre, con tanto trasplante encima a uno le da por tratar de averiguar si en realidad está jugando a un juego o a cientos.

Este es el nuevo espíritu que Sega ha querido plasmar en el primero de sus proyectos marca 92: Kid abre una etapa que se debatirá entre lo deportivo y el arcade marchoso que prefiere el estilo Sonic a cualquier otra innovación.

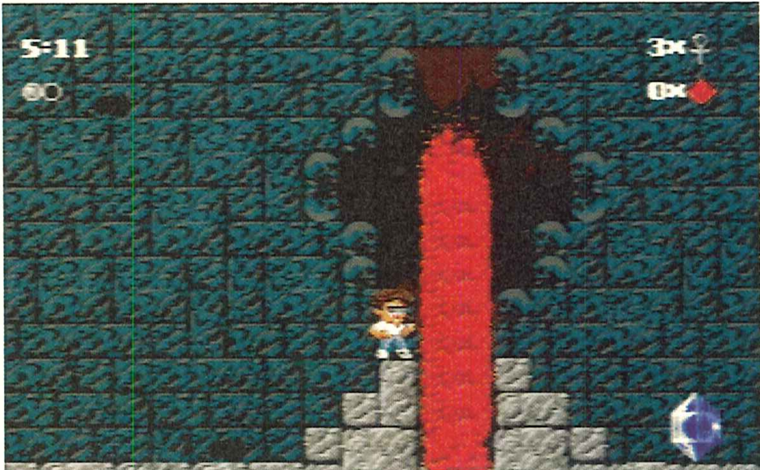
Pero, claro, Kid Chameleon no tiene nada que ver con la Olimpiada -excepto con determinados tipos de salto-, ni viene con ganas de batir a nadie -por aquello de las posibles rencillas-, sino que más bien pretende enrolarse en la línea que la Sega más brillantemente ha depurado y que más éxitos parece haber emprendido. En una palabra, en la línea Sonic, Mickey Mouse y Quackshot. ¡Ahí es nada!.

No obstante, no es nuestra intención comparar a ningún muñeco con otro. La verdad es que si redujéramos a Kid a defenciones tan breves no estaríamos haciendo justicia al chaval, ni, posiblemente, augurándole un futuro si cabe más prometedor que el de el resto. Por eso, y muchas más cosas que ya sabréis, vamos a meternos de lleno en la historia y avatares de Kid, y vamos a avanzaros todos los detalles, hasta los que no sabemos, del nuevo crack de los cerebros japoneses. Y que quede claro que vamos de exclusiva mundial, ¿eh?.

¿QUÉN ES QUIÉN EN KID CHAMELEON?

Parece ser que todo comenzó en la parte Oeste de una ciudad cualquiera. La sala de máquinas de videojuegos que congregaba a toda la chavalería de la city vistió el hueco del fondo con una gigantesca creación animada de nombre Wild Side. Tan espectacular visión, -un





ingenio de varios metros de alto-, pronto llamó la atención de los habituales al condumio, obligándoles en cuestión de segundos a pulverizar la paga semanal.

Entre los asiduos al joystick destacaba la pose chulesca de un colega de gafas negras y chupa de cuero al que todos adoraban por allí porque poseía no sé que record en no sé qué máquina. Cuando todos los ojos se dirigieron hacia su vaquero rostro, supo inmediatamente que era el elegido para probar el invento, aunque, a decir verdad, no le hiciera ninguna gracia.

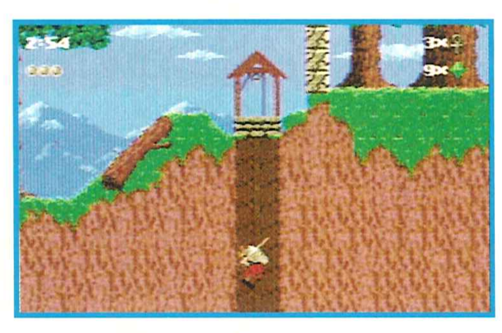
LAS MÚLTIPLES CARAS DEL GUERRERO

El dueño del local le ofreció una partida gratuita. Ni siquiera él mismo tenía idea de lo que se podía cocer ahí dentro, por eso quizá apostó por el mejor. Kid no quería deteriorar la imagen dura que se había forjado y no desaprovechó la oportunidad. Tan pronto como penetró en la máquina y se cerraron las grandes puertas, un nuevo mundo pareció crearse a su alrededor. Un mundo animado que a Kid le recordó enseguida la aventura de Sonic en el reino de los anillos.

El reto no estaba mal. Para empezar. Pero él sólo deseaba salir de ahí. Así que dió unos golpecitos a la puerta y esperó pacientemente a que se abrieran.

¡Ni con un martillo, chico!, se oyó desde fuera. La máquina está más protegida que las cajas fuertes del Banco de España y el dueño no estaba por la labor de pasarse a ladrón. Vamos, las mismas ganas que Kid de hacerse Quackshot.

Lo que pasa es que cuando a uno le entra la claustrofobia y el ascensor no





Para calificar la primicia que hoy os presentamos, basta señalar que su calidad es parecida a la del mítico Sonic. Y esto ya es mucho decir, ¿no?.





anda, o se dedica a esperar, o, era el caso, a investigar. Y como el remedio no es siempre peor que la enfermedad optó por dar los primeros pasos.

El juego en el que andaba metido se le antojó inmenso. Las dieciocho mil fases de que constaba se dividían, cada una, en dos subniveles de corto desarrollo pero difícil pase, como siempre. El paisaje terminó finalmente por agradarle. Muchos colores, sobre todo el verde, y un montón de gráficos vistosos aunque no excesivamente detallados, con la presencia más que familiar de múltiples scrolles que agradaban la vista.

El único poder de Kid se resumía en dar cabezazos. Un salto y un giro de cuello le bastaban para destrozar los ladrillos que abundaban por la zona. El esfuerzo no era gratuito porque de ellos escapaba muchas veces un objeto que a la postre era muy necesario. Había diamantes, relojes con tiempo extra para permanecer en la fase, y unos extraños cascos que, sin duda, fue lo que más alucinó a nuestro personaje. Y no sin motivo porque no sabéis la de poderes y transformaciones camaleónicas que vienen detrás. Pero ya veréis, ya.

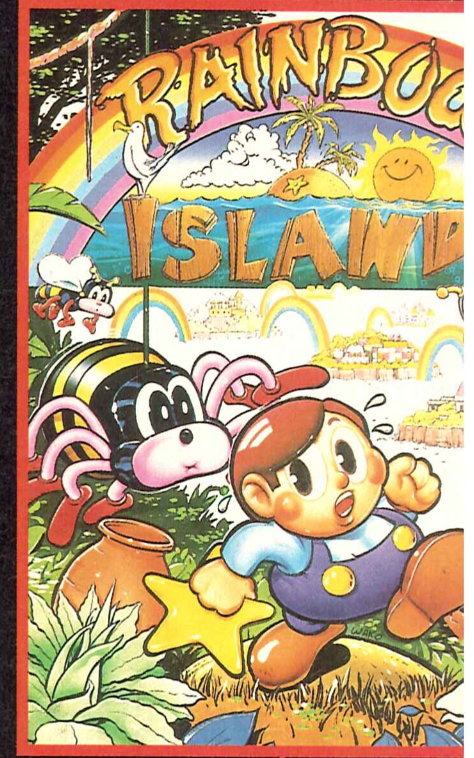
EL AMANTE DEL RITMO

En cualquier caso no penséis que es la única sorpresa que os puede deparar este genial personaje. A sus excelencias gráficas y detalles técnicos que le sitúan casi a la altura del mismísimo Sonic, hay que añadir unos ritmos y melodías realmente sensacionales, lucimiento musical que contribuye enormemente a mejorar la ambientación aventurera que rodea al juego.

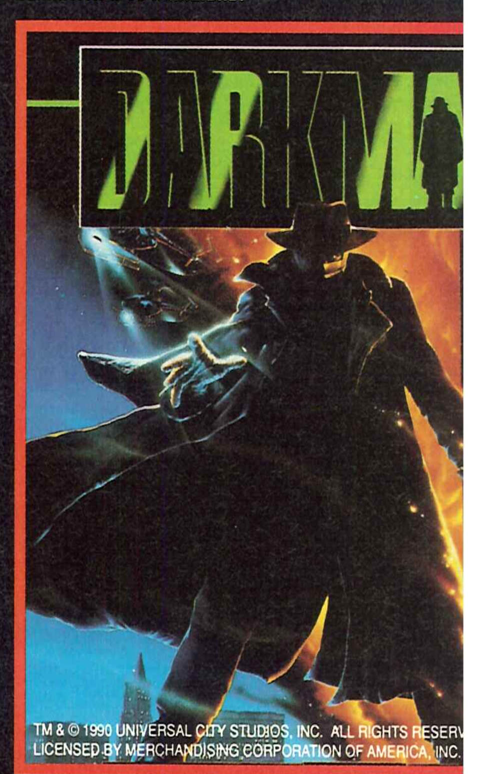
Chicos, el amante del ritmo está a punto de llegar, y con él, la apasionante y nueva experiencia de Sega.

ENTRA EN EL MUNDO

Nintendo®



¡ BUB Y BOB LOS HEROES DEL BUBBLE BOBBLE HA
ESTA VEZ PARA VERSELAS CON LOS PELIGROS
SIETE ISLAS DEL ARCO IRIS. UN MONTON DE C
CONSPIRAN PARA IMPEDIR QUE AVANCES EN CA
HASTA QUE TE ENFRENTES AL GUARDIAN... LA
DEFINITIVA A TU HABILIDAD.



CON LA HABILIDAD DE ADOPTAR LA APARIENCIA
PERSONA QUE ELIGE, PEYTON WESTLAKE HA JURA
DE LOS ASESINOS QUE LE DEJARON DESFIGU
TU DESEMPEÑARAS EL PAPEL DE WESTLAKE... COM
EN ESTA EXCITANTE ACCION DE SUSPENSE.



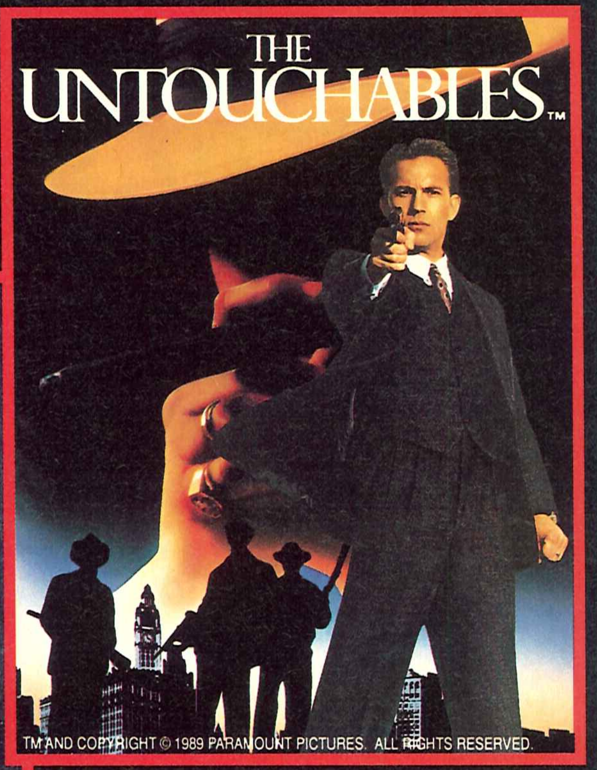
VUELTO!
DE LAS
ATURAS
NIVEL,
PRUEBA

CUALQUIER
D VENGARSE
DO. AHORA
DARKMAN...

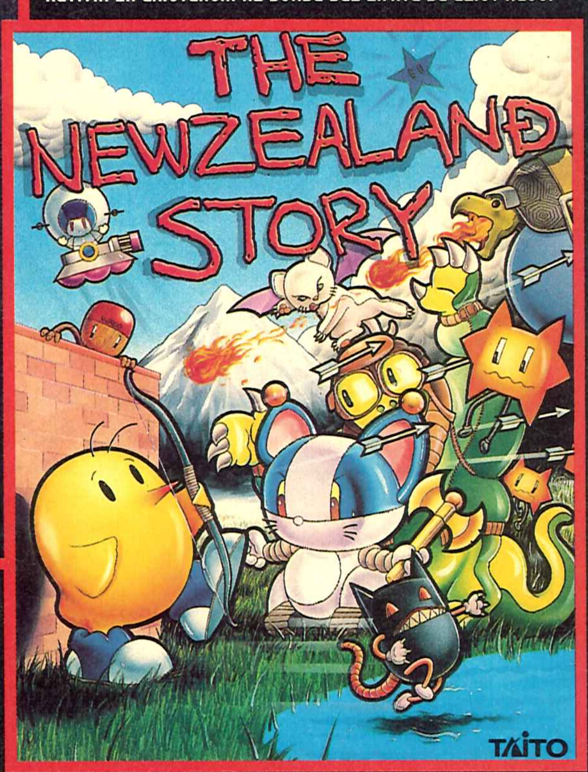


A TRAVES DE 12 INCREIBLES NIVELES DE JUEGO ROBOCOP SE ENFRENTA A UN NUEVO ENEMIGO: CAIN, EL MAESTRO DE LA MENTE PSICOPATA QUE HA SIDO TRANSFORMADO POR OCP PARA CONVERTIRSE EN EL ARMA MAS AVANZADA A FIN DE PROTEGER SU MALVADO IMPERIO. ROBOCOP ENTRA EN LA QUE PUEDE SER SU ULTIMA CONFRONTACION: EL PODER DE ROBOCOP CONTRA ROBOCOP.





LAS DIFERENTES Y ORIGINALES SECCIONES DE ESTILO ARCADE TE PROPORCIONAN EL CONTROL DE LA PANDILLA DE CRIMNALES DE ELITE DE ELIOT NESS. LA VOLADURA DEL ALMACEN DE MUNICIONES, EL BOMBARDEO EN LA FRONTERA, EL TIROTEO EN EL CALLEJON Y EL DUELO FINAL EN EL TEJADO TE PERMITEN REVIVIR LA EXISTENCIA AL BORDE DEL LIMITE DE ELIOT NESS.



¿ TIENES LO QUE SE NECESITA PARA VENCER AL BESTIAL WALLY WALRUS Y RESCATAR A SUS TRAVIESOS AMIGOS PARA QUE NO SE CONVIERTAN EN COMPOTA DE KIWI? NO HAY NINGUN JUEGO COMO ESTE... ¡MAS ENEMIGOS, MUSICA INCREIBLE Y LO MEJOR DE LA ACCION QUE HA HABIDO NUNCA EN NINTENDO!

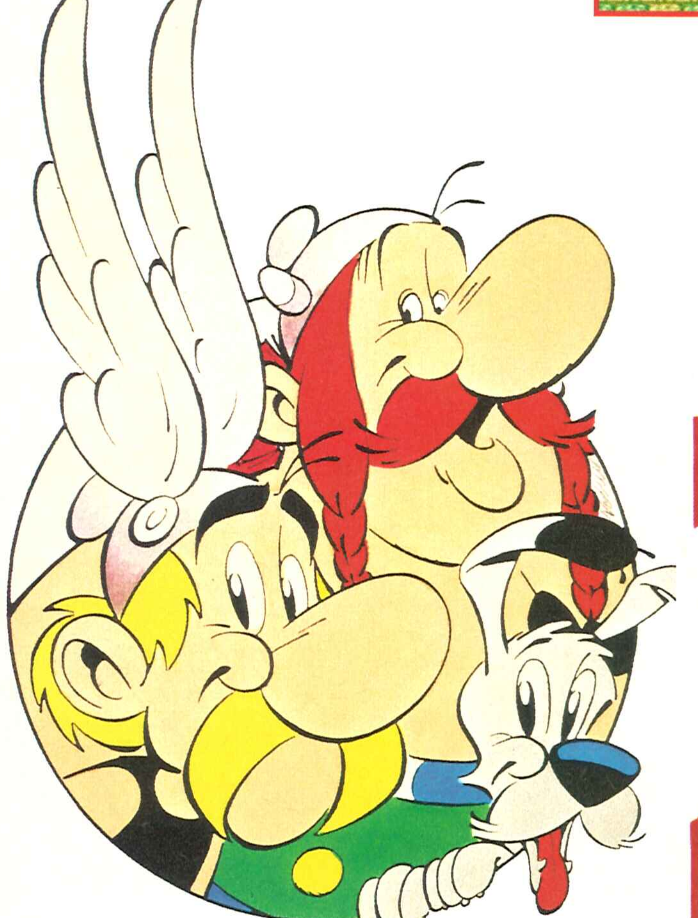
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA
ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58











¡ROMANOS, TEMBLAD!

Astérix

No cabe duda de que detrás de cada desastre que ocurre en las Galias, siempre hay un romano. Enfundado en su pechera forjada, sus sandalias de cuero y su rígido faldón, el prototipo de invasor no duda nunca en humillar vilmente a todo galo que se le ponga por delante. ¡Normal, para eso les pagan!.

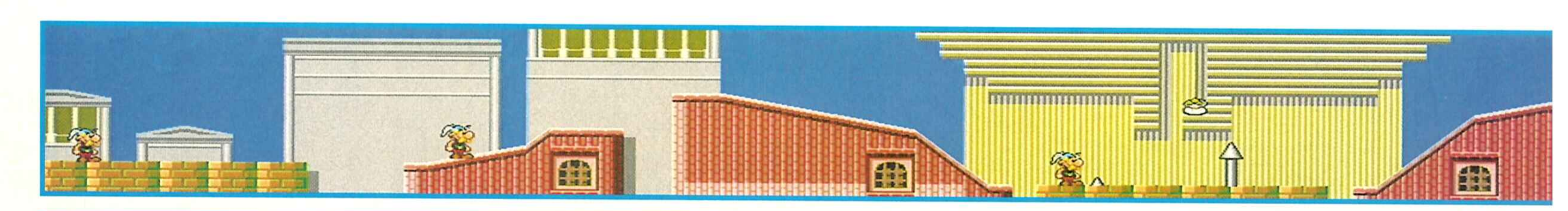
Pero resulta que Astérix, -ese galo, bajito y bigotudo de aspecto tan simpático-, no aguanta que nadie le levante la voz, y muchísimo menos un insignificante romano. Por eso, cuando paseaba tranquilamente por el bosque y un soldado enclenque y debilucho trató de arrestarle, sus puños no tardaron en reaccionar, con lo que el breve pero intenso enfrentamiento acabó con el romano en cuestión volando siete palmos y medio por encima del suelo.

Cuando el golpeado aprendiz de repartidor de la "pax" romana contó lo sucedido, el César en persona no tardó en clamar venganza e, irascible él, acometió de la manera más fiera que puede existir contra la "indefensa" aldea gala. Una nueva derrota se proyectó sobre las legiones de guerreros...

El caso es que la historia continúa, porque el ofuscado César no ha parado hasta descubrir que el secreto de la increíble fuerza de los habitantes de esa aldea se encuentra en una poción mágica inventada por un anciano druida.

La solución parece clara: raptar al brujo y obligarle a producir litros y litros de ese bebedizo para sus legiones. "Ja, Ja. Ahora nadie podrá pararme en mi camino hacia la gloria", pensó el César...

Bueno, amigos, dejemos que el César siga haciéndose ilusiones y empecemos a conocer un poco más a fondo a este nuevo juego que acaba de aparecer para los afortunados poseedores de la Master.





Parece que antes, incluso, de la llegada de los moros a España, los romanos ya habían tenido un primer contacto con ellos. Y si no, mirad la alfombra mágica del legionario...

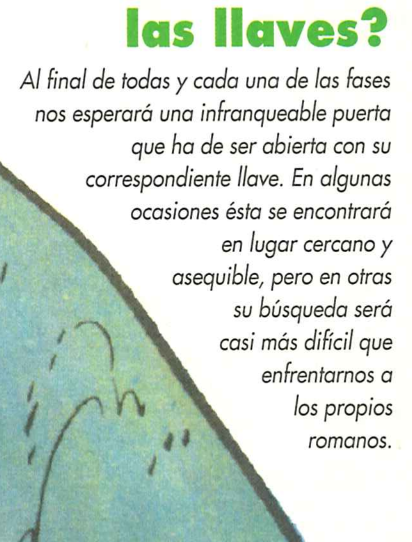


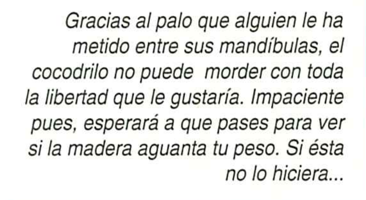


En esta fase os introduciréis en un intrincado laberinto de muy difícil salida. Os recomendamos que os hagái s un pequeño esquema con el que guiaros mejor por las instalaciones, así como que vayáis tomando nota de todos los calderos y sus conexiones con otras estancias.

¿Dónde están las llaves?

Al final de todas y cada una de las fases nos esperará una infranqueable puerta que ha de ser abierta con su correspondiente llave. En algunas ocasiones ésta se encontrará en lugar cercano y asequible, pero en otras su búsqueda será casi más difícil que enfrentarnos a los propios romanos.



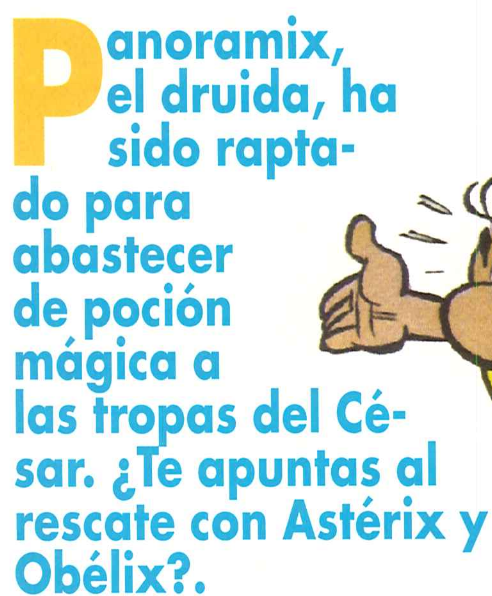


Gracias al palo que alguien le ha metido entre sus mandíbulas, el cocodrilo no puede morder con toda la libertad que le gustaría. Impaciente pues, esperará a que pases para ver si la madera aguanta tu peso. Si ésta no lo hiciera...

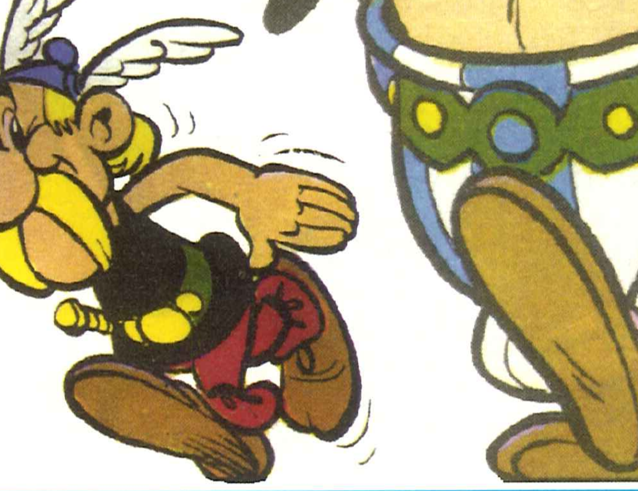


***HOBBYTRUCO:** Los cañones te llevarán directamente a fases de bonus. Para activarlos Obélix deberá saltar sobre el detonador y Astérix deberá echarles pócina de color rojo. No está mal el truquillo, ¿no?*

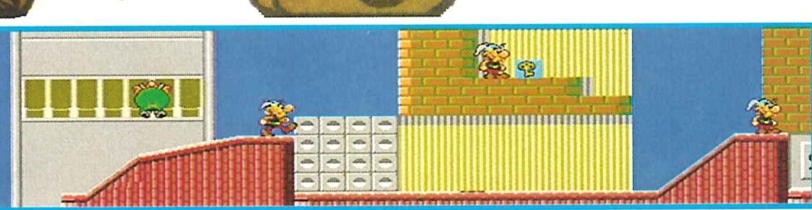
Panoramix, el druida, ha sido raptado para abastecer de poción mágica a las tropas del César. ¿Te apuntas al rescate con Astérix y Obélix?.













El menhir, la poción y otros objetos del montón

No podéis imaginar lo que han cabilado las retorcidas mentes de los hacedores de este cartucho para complicar la vida a los sufridos usuarios: encontrar y dar utilidad a los objetos, llega a ser en algunos casos algo realmente complicado

De todas formas no os desaniméis, ya que algunos de ellos serán de fácil utilización, y no por ello menos importantes a la hora de que la historia tenga un buen final.

HOBBYTRUCO: Si Astérix tira al agua una pócima roja u Obélix tira un menhir, provocarán un chorro sobre el que podrán saltar y seguir avanzando.

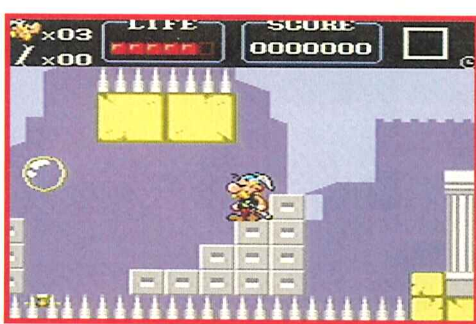


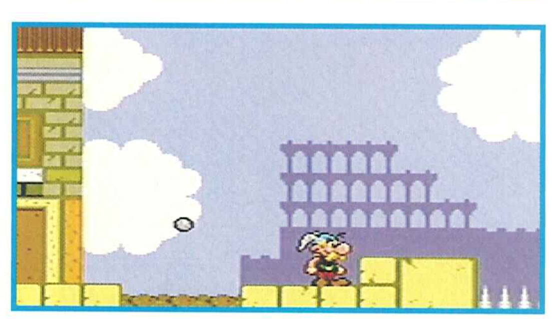
El imperio en tus manos

A medida que avancéis por las vías romanas, comprobaréis la magnitud del Imperio: la Galia, Germania, Grecia, Egipto... serán los posibles destinos de un cómic pixelado que pasará a la historia de epopeyas.









Muy cerca del final, en Grecia, las dificultades rondarán la locura más absoluta. Las pompas, en esta fase, serán las únicas que os van a permitir transportaros sobre un suelo infestado de pinchos.

HOBBYTRUCO: Las pociones verdes que maneja Astérix son de alto contenido volátil y su uso sobre la lava evitará, paradójicamente, que os queméis.

HOBBY CONSOLAS

Sabiendo estar siempre en la cumbre

Respaldados por su espectacular carrera en los papeles, Astérix y Obélix retornan a nuestra imaginación bajo la animada apariencia de un cartucho ochobitero.

Sin más razones que las de divertir, la mencionada conversión inicia su lucha contra la injugabilidad con un desarrollo adictivísimo de tintes épicos, y una opción de dobles jugadores que hace quemar alguna que otra neurona motriz mientras atónito, contemplas los coloristas, suaves y tiernos gráficos o los sonidos tarareables en ocho idiomas parecidos.

Singularmente divertido y pluralmente quasiperfecto, en una cómic-versión rediseñada para uso y disfrute de somnolientos inactivos.

¡Estos romanos están locos... por este cartucho!.

J.L. "Skywalker"

Uno de los mayores atractivos del juego es que, en los mismos escenarios, tendremos que poner a prueba la inteligencia de Astérix y la fuerza de Obélix.

HOBBY CONSOLAS

Tan genial como todos nos lo imaginábamos

Donald, Mickey, y ahora Astérix. En mis tiempos mozos no me hubiera imaginado cómo quedarían todos estos héroes sobre una pantalla pixelada. Si lo hubiera hecho quizá hubiera coincidido de pleno con el planteamiento de la Master.

Sobre todo en el de Astérix. Hubiera diseñado a los personajes exactamente igual de brillantes, los hubiera colocado en un paisaje cualquiera que les librara de parecidos con alguna aventura suya y les habría impuesto una misión plataformera que reuniera la astucia del bueno de Asterix y la fuerza del gordo de Obelix.

La conclusión que habéis sacado de este corto comentario es seguramente la buena. Astérix me gusta porque me da la impresión de que casi lo he hecho yo. Y eso siempre alegra.

Giancarlo Vialli



Poco a poco el final se va acercando, y nuestros amigos avanzan impasibles, aunque los peligros se empeñen en impedirles el paso.La pesa será un difícil, que no infranqueable, enemigo...



HOBBYTRUCO: *La única manera de pasar las profundidades marinas es, o nadar muy bien, o utilizar pociones (Astérix) y menhires (Obélix) que provoquen algún que otro minimaremoto.*





Caminos separados

Es evidente que las vidas de nuestros protagonistas están destinadas a separarse tarde o temprano. Pero por ahora ese fatídico momento no va a llegar. En algunas fases del recorrido sus cuerpos se alejarán... para volver a encontrarse al final de ellas.

Las habilidades, de igual modo, son diferentes y mientras Astérix ha de utilizar los "cockteles molotov" para romper los ladrillos, el obeso Obelix se bastará sólo con saltar sobre ellos. Y eso es sólo un ejemplo...

Para empezar, diremos que su desarrollo es bastante sencillo, aunque a la ya tradicional tarea de eliminar y esquivar enemigos y repartir puñetazos a diestro y siniestro, se le han añadido una buena cantidad de objetos para recoger, trampas a evitar y otros tipos diferentes de acciones que nos obligarán a utilizar en cada partida ciertas dosis de inteligencia. Pero éso no será todo.

Y es que hay otro detalle verdaderamente original que consiste en que tenemos la posibilidad, mejor dicho, la obligatoriedad, de jugar conjuntamente con Astérix y Obelix.

¿Qué cómo se hace ésto?, pues muy fácil. Una vez hayamos conducido a Astérix hasta al final de cada fase, deberemos hacer lo propio con el orondo Obelix, es decir, recorrer nuevamente el mismo camino. En principio podéis pensar que ésto va a resultar un poco aburrido, pero, consolegas, os equivocáis del todo porque la habilidad de los personajes difiere sensiblemente y esto hace que los recorridos se hagan de una forma completamente diferente.

En fin, amigos, a jugar, a observar y a deliberar si le dáis o no el visto bueno a este "encartuchado" Astérix. El nuestro ya está dado.

LAS PUNTUACIONES

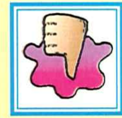

Plataformas

SEGA — Nº Continuaciones: Infinitas
Nº jugadores: 1 ó 2 — Nº de fases: 10
Dificultad: Dos juegos, el doble de dificultad.


87


La original idea de tener que atravesar los mismos escenarios haciendo cosas distintas.


85


La escasa relación, que no calidad, entre los decorados del juego y los del cómic.


88

87

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.

¿PUEDES RES
TANTA DIVER

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION

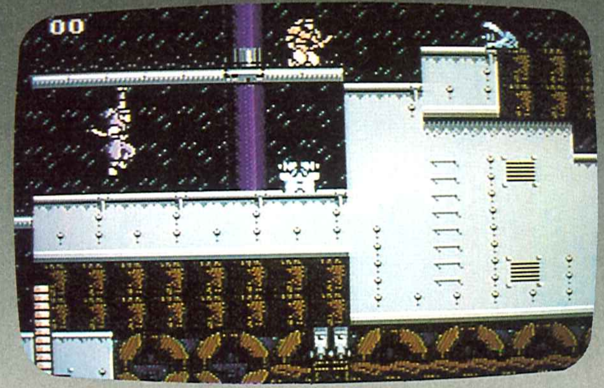
SELECT START
Nintendo®
B A

SISTIR
RSION?

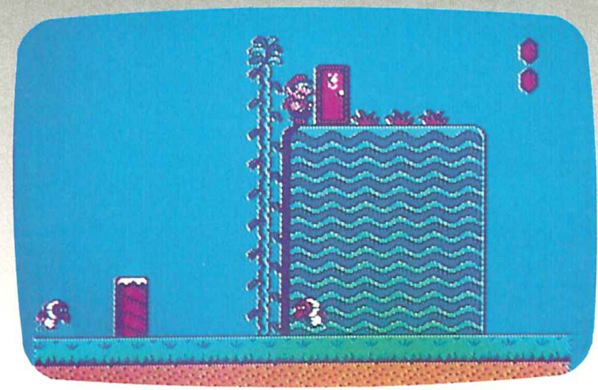
KUNG FU (ACCION)



AIRWOLF™ (ACCION)



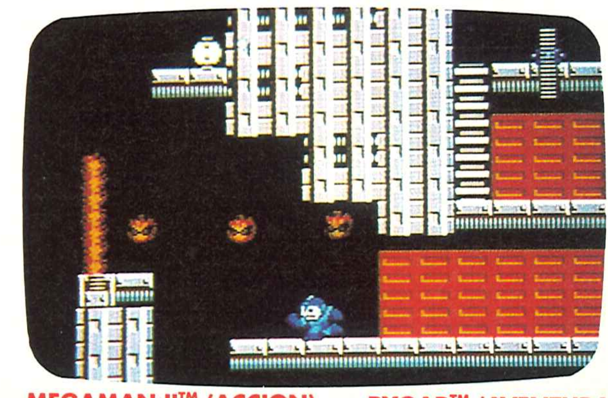
BLUE SHADOW™ (AVENTURAS)



SUPER MARIO BROS II™ (AVENTURAS)



AVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVENTURAS)



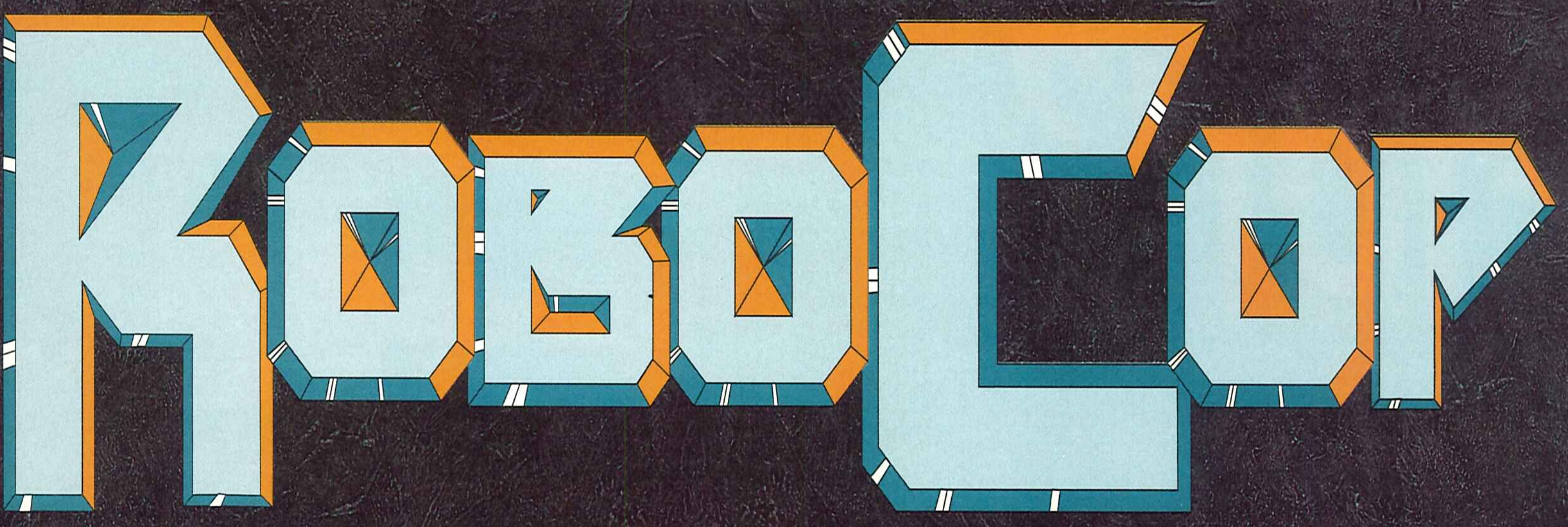
MEGAMAN II™ (ACCION) RYGAR™ (AVENTURAS)

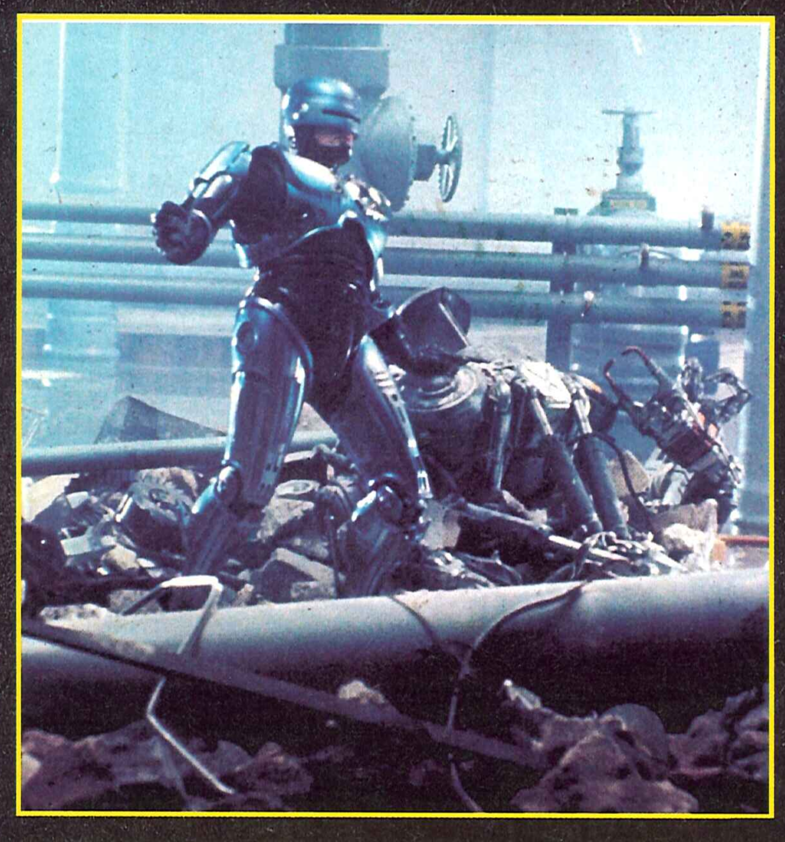
SUPER MARIO BROS™ (AVENTURAS)



LO MÁS NUEVO

El Super-Policía Del Futuro





Cuando una ciudad empieza a convertirse en un nido de delincuentes, lo menos que se puede esperar es que los agentes de seguridad no acepten sobornos. Igualmente, entra dentro de lo normal que cuando se inicia una huelga en la policía, los malvados de turno aprovechen para robar a todas aquellas personas que respiren o se muevan.

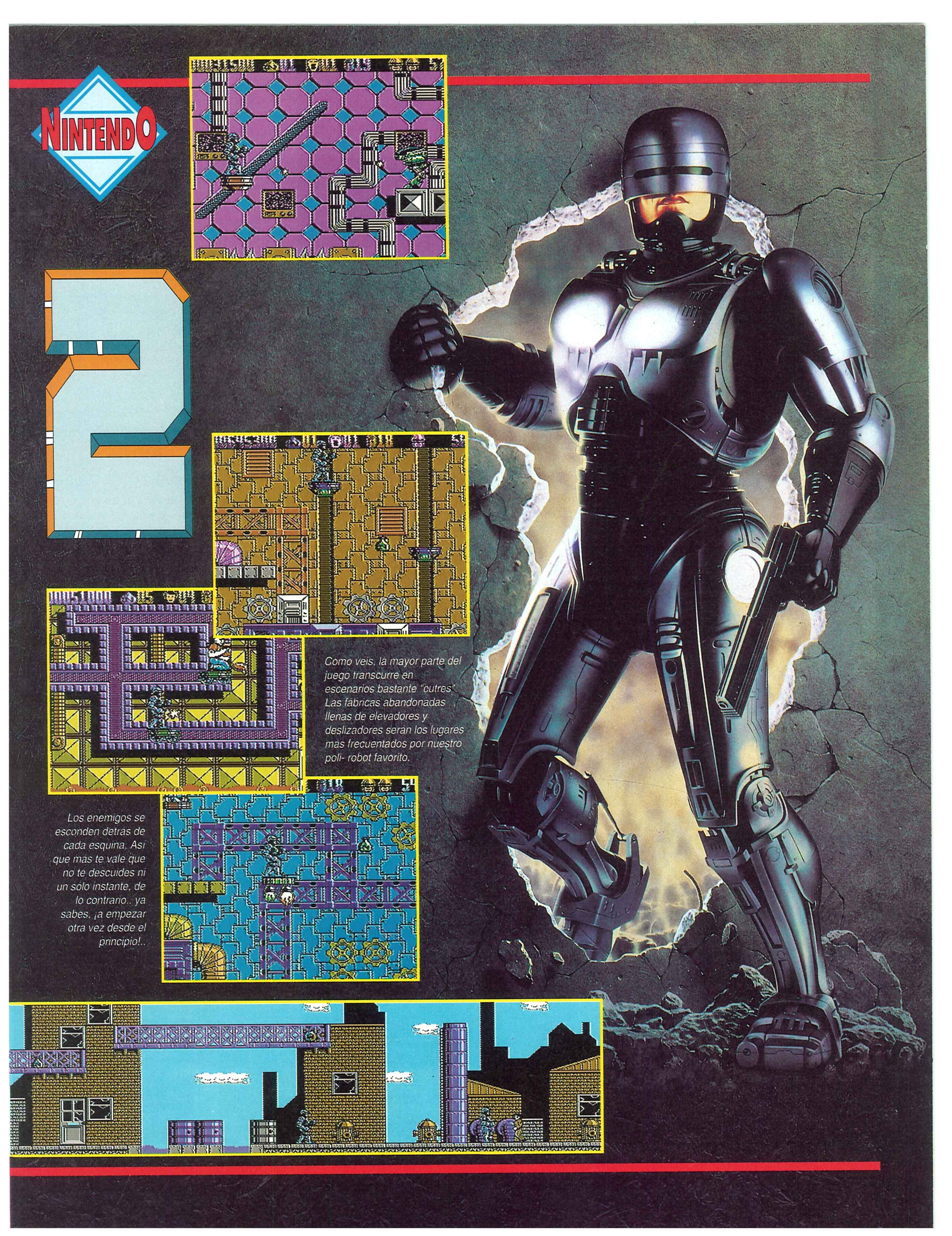
Lo que ya empieza a ser un poco sospechoso es que un robot programado, diseñado y aleccionado para defender al débil, tenga en el interior de su circuiteado cerebro, la premisa de no poder atacar bajo ningún concepto a sus superiores.

Afortunadamente, este engendro mecánico que responde al nombre de Robocop es más listo que el hambre y no ha dudado en autoprovocarse un cortocircuito que le permita borrar premisas estúpidas que sólo sirvan de obstáculo para cumplir su principal objetivo: adentrarse en el mundo de la droga y destruir todas las remesas de Nuke que lleguen a la ciudad.

Lo que desconocía nuestro intrépido protagonista es que el peligro no sólo provenía de la droga... en la OCP (la empresa le construyó) los planes comenzaban a tomar forma en su contra.

¡Qué!, os parece interesante la cosa, ¿no?. Pues a todo este prometedor argumento, sumadle plataformas infinitas, malos emborrachados de poderes mortales, escenarios tenebrosos y acción desenfrenada y de esta manera podréis saber lo que es

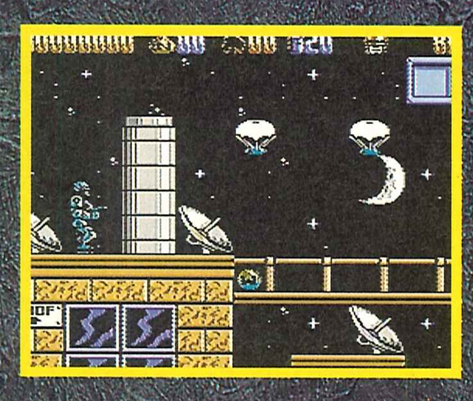




Como veis, la mayor parte del juego transcurre en escenarios bastante "cutres". Las fabricas abandonadas llenas de elevadores y deslizadores seran los lugares mas frecuentados por nuestro poli- robot favorito.

Los enemigos se esconden detras de cada esquina. Asi que mas te vale que no te descuides ni un solo instante, de lo contrario.. ya sabes, ¡a empezar otra vez desde el principio!..

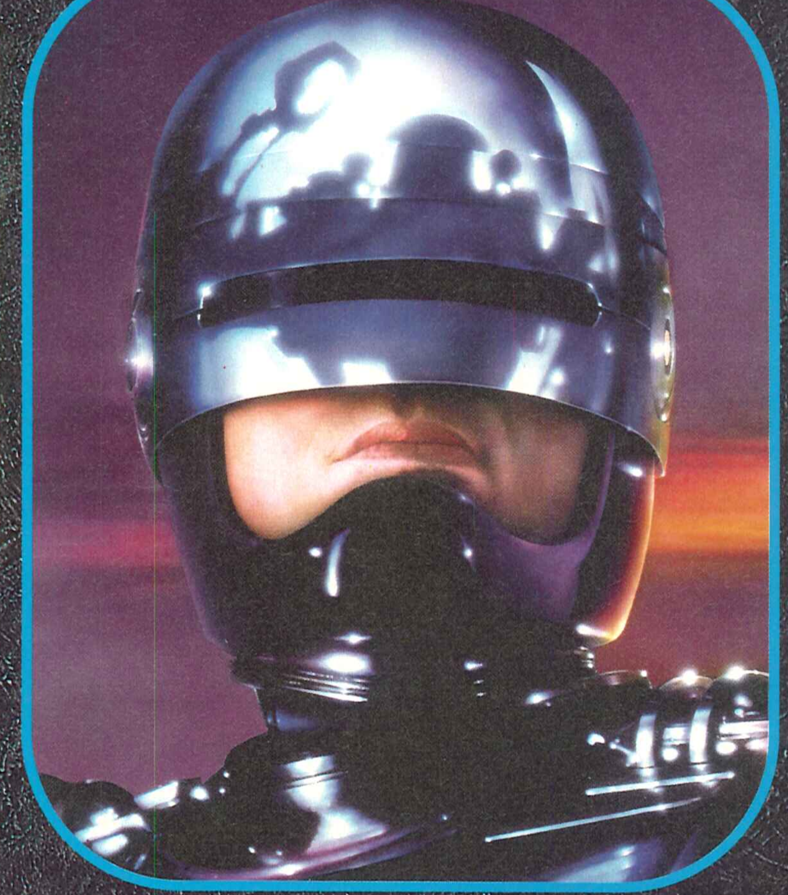






La puesta a punto

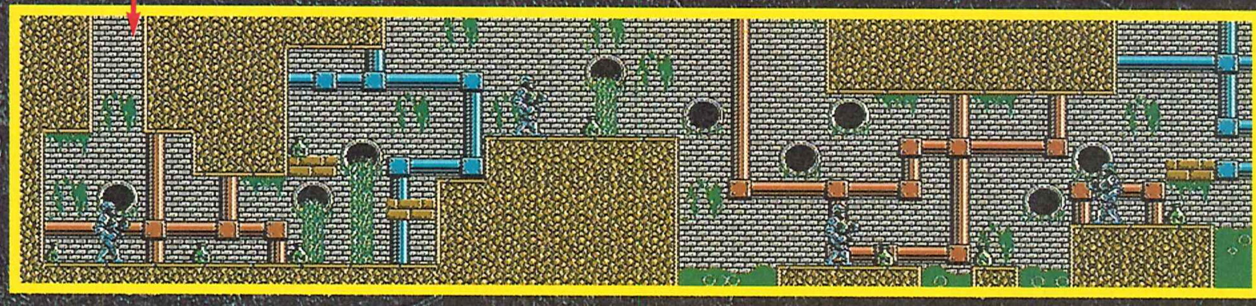
El mando central de la OCP se encargará, si no pasamos una fase satisfactoriamente, de enviarnos al centro de adiestramiento para calibrar nuestra precisión de tiro y capacidad de reacción. Para ello el ordenador nos dará un tiempo límite, en el cual deberemos derribar un número determinado de dianas. Lógicamente, existirán dificultades, y los inocentes ciudadanos, las municiones, que se agotan, o el propio tiempo, deberán ser tenidos muy en cuenta.

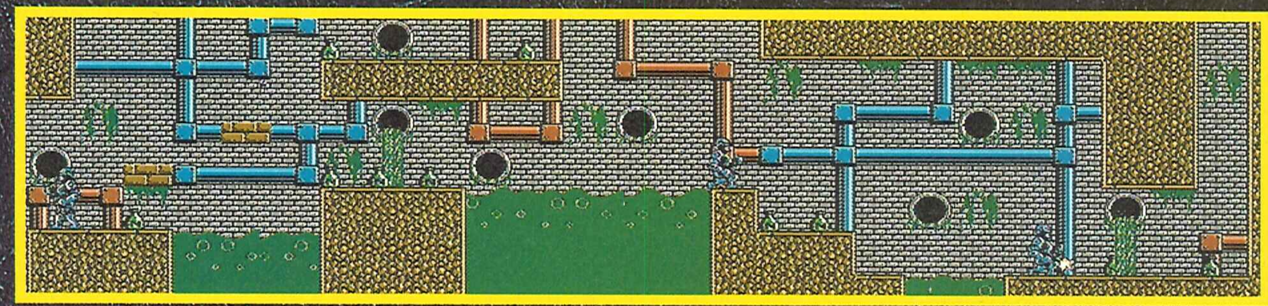




Las apariencias engañan

En numerosas fases se nos avisará convenientemente de la existencia de un almacén donde se encuentra escondido el Nuke (la droga, para que nos entendamos). Encontrarlo será vital si queremos continuar con nuestra misión bienhechora. Ladrillos de diferentes formas y colores(el mapa de arriba es un ejemplo), vías no usadas pero que existen y alguna que otra argucia, nos pueden abrir las puertas del mal. Y tened presente siempre este viejo dicho: "... nunca existirá una X que marque el lugar...".





HOBBY CONSOLAS — Fuerte, metálico y difícil

A los que estáis acostumbrados a la línea pura de Ocean no os sorprenderá para nada el desarrollo de este genial Robocop 2. Y las razones son obvias. Un protagonista gigante, esquemas multifase tipo laberinto, espléndidos movimientos y una dificultad, por norma, altísima, que la compañía inglesa se obceca en añadir. ¿Que si no me parece suficiente?. Por supuesto que sí. Y de más.

Comprenderé buenamente, sin embargo, que los que no hayáis jugado a Ocean quedéis totalmente sorprendidos ante lo que el brazo más metálico de la Ley ha sido capaz de hacer en Nintendo. Vamos, que tampoco me extrañaría porque Robocop 2 es lo mejor que he visto sobre una Nes.

Giancarlo Vialli

Los números también cuentan

Si el mero hecho de llegar al final de cada fase es ya de por sí un reto, más lo es aún la necesidad de cubrir unos porcentajes mínimos para continuar en la historia.

En todos y cada uno de los niveles nos será exigido un mínimo de prisioneros, y otro tanto sobre la producción de Nuke. Si estas cantidades no satisfacen el resultado esperado, lo tienes claro: o repetir de nuevo la fase o ir al nivel de calibración.

HOBBY CONSOLAS — Acción robotizada, diversión metalizada

Retorcidamente metálico y policiaco vas a encontrar a este claro sospechoso de cartuchazo que, sin más preámbulos, te invita a que cates sus esencias y te sumerjas directamente en la diversión robotizada.

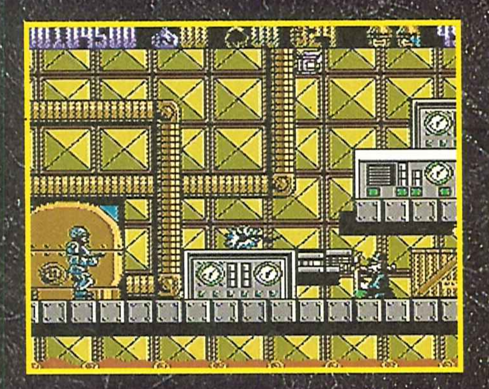
Sus formas te atraerán y, con tres hábiles envolventes, te adherirán irremediablemente a una pantalla llena de coloristas gráficos, sonidos impactantes e inercias de adicción suprema.

En resumen, se puede decir que el medio-hombre, medio-máquina ha conformando un juego divertido pero dificilillo, que fue ideado especialmente para seres enclenques y soñadores que gustan de sentirse héroes en algunos momentos, aunque sólo sean héroes pixelados...

Nikito Nipongo

El "cerebro" de la mafia

Cain, el inclito personaje que podéis ver en la fotografía, será uno de nuestros objetivos. ¡¡¡ Pero ojo !!!: es precisamente después de que le destruyamos cuando la OCP, utilizando solamente su cerebro, le convierta en el salvaje y peligroso Robocop 2. A partir de ese momento él será nuestro objetivo.





En esta fase has de recoger todos los cerebros que encuentres si no quieres que Cain se reencarne en el Robocop 2. HOBBYTRUCO: ve siempre agachado.

bueno... o lo que es de Ocean, que es lo mismo.

Y estad tranquilos, porque los ardores metálicos de las balas, no os van a amenazar impunemente con un desarrollo indigno de tan especial figura.

El mero hecho de recorrer pasillos, recibir órdenes o, simplemente, evitar los innumerables/infranqueables enemigos, será de por sí, motivo suficiente de diversión.

Un jolgorio de corpulencias técnicas también avalan al jueguecillo, aunque preferimos remitiros a las "sabias", y aleccionadoras, opiniones de nuestro prestigioso equipo de críticos. Leed atentamente todo... hay secretos escondidos dignos de los mayores consoleros.

Recordad que Detroit está en peligro y, partir de hoy, pensar que la tarea de impartir la ley, el orden y las balas, no la puede llevar a cabo cualquier consolero enfundado en un traje de Robocop. Esta es una misión que tan sólo unos pocos podrán afrontar con gallardía. Y es que, en momentos así, es difícil estar a la altura de las circuntáncias.

LAS PUNTUACIONES



Acción

OCEAN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinit.
Nº de fases: 13
Dificultad: "...cabezón, dale con tu cabeza..."

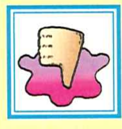

84


85


85



La facilidad de manejo y la diversión que proporciona.



Tal vez los escenarios. Son en algunos casos, demasiado repetitivos.

84

EL BRAZO FUERTE DE LA LEY

Sí, de acuerdo, Robocop es el prototipo del super-policía perfecto y posiblemente pasará mucho tiempo antes de que nos encontremos con otro personaje tan carismático como el que se nos ha presentado en estos últimos lanzamientos para Nintendo y Game Boy.
Pero no es menos cierto que éste no es el único defensor de la ley y el orden que podemos encontrar en nuestas consolas. De hecho, existe un buen número de cartuchos protagonizados por héroes que, pistola en mano y placa en riste, no dudan en dejarse la piel en su interminable lucha contra el crimen y la delincuencia. ¿Te atreverías a conocerlos?

Patrullas urbanas y novatas

A.P.B

- **Consola: Lynx**
- **Compañía: Tengen**

Si recordáis las alocadas peripecias de los aprendices y maestros de las diferentes locas academias de policías que han desfilado por las pantallas de cine y televisión, os haréis una idea rapidísma de lo que A.P.B. es capaz de ofreceros: policías recién estrenados y con el título bien calentito, prácticas con coches, gritos de los oficiales y un sin fin de meteduras de pata y desastres consecutivos.

Lógico, a ningún poli inexperto se le puede exigir mucho más. Sobre todo cuando, como os ocurre en este caso, es la primera vez que os enfrentáis al peligro de las calles.

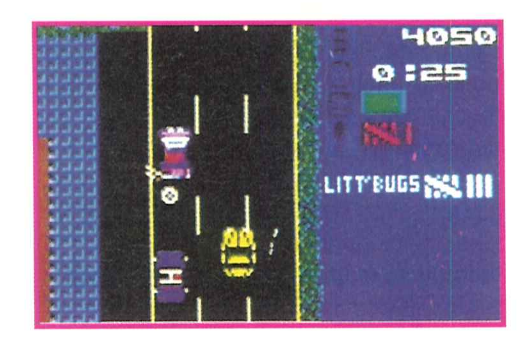
Queda claro por tanto que A.P.B. es un juego de primerizos. Y cuando los primerizos se montan en el temido coche Z, la cosa puede complicarse ferozmente.

Y si no que se lo digan a nuestro héroe, -cualquiera de vosotros-, a la hora de tomar una ciudad extraña, de hacerse con las misiones cada vez más peleonas o de disimular los deméritos ante el durísimo examinador de turno.

¿Es o no para descalabrarse?.

Suerte que, una vez en el coche, el mal trago pasa enseguida. Y suerte que la ayuda de los gráficos, simples pero convincentes, del movimiento del vehículo y





de la estructura general del juego, absolutamente original y llena de espíritu urbano, animan a los aficionados al humor policial a apuntarse a la arriesgada aventura de combatir el crimen.

Menos mal que en este caso todo resulta bastante alocado y divertido y menos mal que cualquier mínimo detalle, por insignificante que parezca -la sirena de nuestro coche parpadeando sin cesar, el tumultuoso tráfico que nos abre paso, las broncas de la central cuando hacemos algo indebido- no hace sino apoyar esa idea tan ingeniosa del primer día patrullero de un policía novato. A ver si tomáis nota, os hacéis cargo y dejáis de criticar a la ley.

A.P.B.

A SU FAVOR:

- El logrado ambiente urbano. Hay calles, señales, puestos de donuts...y todos son alcanzables (y chocables) por nuestro vehículo.
- Los detalles de originalidad en los diálogos entre jefes y subordinados.
- Las digitalizaciones casi constantes de voz.
- La libertad para poder patrullar por cualquier parte de la ciudad.

EN SU CONTRA:

- Algunos recorridos son muy simples.
- Hay bastantes desacuerdos entre lo que te dicen que hagas y lo que de verdad hace falta para cumplir la misión.
- Que las instrucciones no hayan sido traducidas al idioma hispánico.



Los desactivadores de bombas

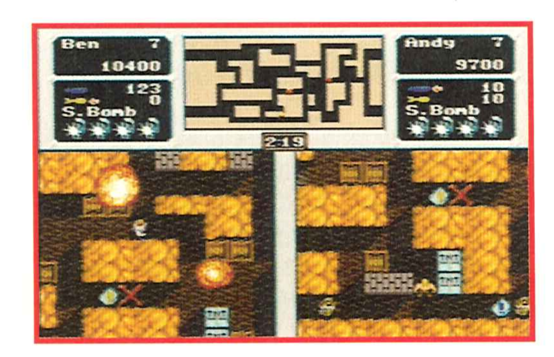
CRACK DOWN

- **Consola: Mega Drive**
- **Compañía: Sega**

El eminente Doctor K estaba más que harto de servir al mundo y a las buenas causas con sus sabios conocimientos informáticos para luego no obtener ningún beneficio a cambio.

Por eso, en un alarde de empeño y alevosías varias, ha construido, él solito, un increíble ejército de androides de mentalidad inhumana y espíritu maliciosamente bélico.

No contento con ello se ha desplazado

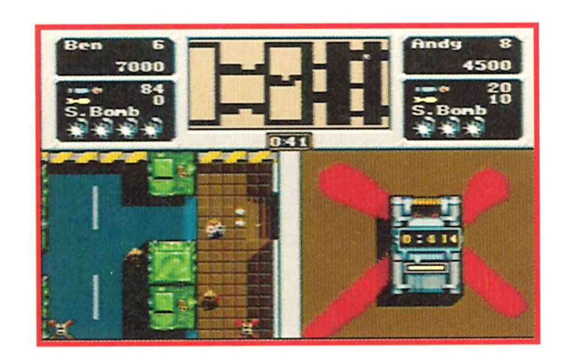


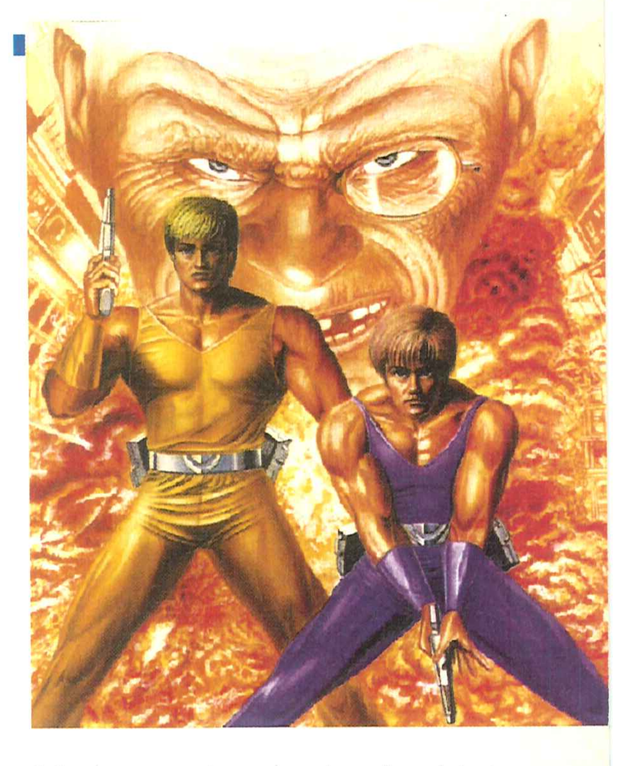
a unas lejanas tierras jamaicanas para crear la ciudad experimental ALS, futuro centro neurálgico desde el que dirigirá la dominación del mundo.

Esta ciudad estará compuesta por cuatro grandes zonas y habitada por un millar de androides y trampas y algún que otro útil objeto armamentístico.

Afortunadamente, el gobierno federal ha seguido los pasos del científico loco, y ha fichado a los agentes especiales Ben y Andy para seguir sus pasos y acabar con sus maléficos planes.

La cosa no va a resultar nada fácil, pues nuestros agentes, -es decir, vosotros-, tenéis la misión de adentraros en un complejo escenario hecho a base de





laberintos y colocar bombas de relojería en los puntos en los que más le duela al malvado doctor. Una vez hecho ésto, deberéis volver sobre vuestros pasos para salir de la zona antes de que se produzca la explosión y acabéis convertidos en "papilla" de policía.

La misión, desde luego, es arriesgada... ¡pero nadie os había dicho lo contrario!.

CRACK DOWN

A SU FAVOR:

- La buena combinación de inteligencia y arcade
- Que pueden jugar dos a la vez.
- Desarrollo muy original y bastante adictivo.
- Muchos y variados niveles repletos de enemigos acechantes y trampas traicioneras.
- El mapa en pantalla que te muestra el camino a seguir y la posición de los puntos donde colocar las bombas.

EN SU CONTRA:

- El pequeño, insignificante y sospechoso tamaño de los gráficos.
- No aprovecha totalmente las posibilidades de la Mega Drive.
- La idea es muy buena, pero la realización es bastante flojilla.

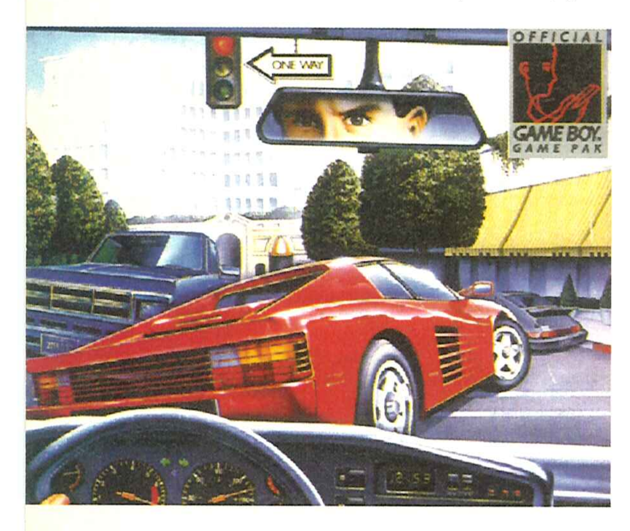


Lo mejor, el nombre

CHASE H.Q.

- Master System y Game Boy
- Compañía: Taito

Suponemos que ya empezaréis a estar un poquito hartos de este juegazo de Taito. No hay número de la revista en que no aparezca un comentario agradable sobre su presencia. En el especial de coches, ahora en el de policías, y...



¡vaya usted a saber las veces que le quedan!.

En vista de las circunstáncias quedaría pesadete y hasta cierto punto tonto haceros nuevamente partícipes de su argumento. Pero si ya no debe quedar nadie en el mundo que no sepa todo aquello de que Chase H.Q. es una mezcla entre simulador de vehículos y trepidante arcade, que somos policías motorizados con el objetivo de alcanzar en marcha al asesino fijado por Nancy desde las Ondas, o que todo el programa vive en la carretera





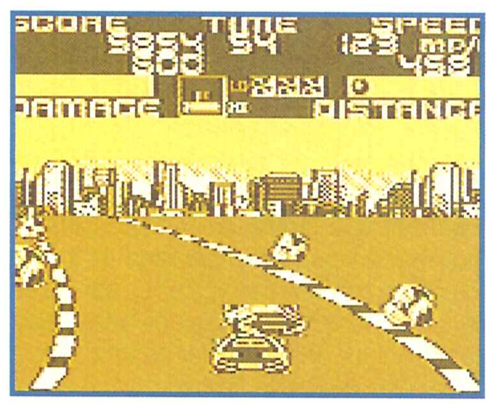


y no hay un sólo detalle que no huela a velocidad, ritmo y chapa y pintura.

Lo mejor será pués que disimulemos el argumento y nos fijemos más de cerca en sus versiones consoleras disponibles, es decir y hasta que pasen unos meses, Game Boy y Master System.

Así nos daremos cuenta de que el espíritu perfeccionista que Ocean propuso para los ordenadores no ha sido en ningún caso respetado, de que los Chase H.Q. cartucheros no nos recuerdan en





casi nada a lo que era el programa original, de que las modificaciones para cada uno de esos sistemas no han hecho más que empeorar las cosas y de que, y es una pena, ni Sega ni Nintendo parecen haber querido hacerlo mejor.

Probablemente huelgan otros comentarios. No es que amemos especialmente a los ordenadores, pero como la versión Spectrum, ninguna. Vamos, que ni la Master ni la pequeña de Nintendo han estado a la altura de las circunstáncias.

CHASE H.Q. (M.S.)

A SU FAVOR:

- Sin duda, la velocidad.
- El scroll inaudito.
- Bastante jugable, sin llegar a límites excesivos.

EN SU CONTRA:

- Los gráficos pobres.
- La ambientación absolutamente simple y descuidada.
- Los cambios de recorrido. Se forma el lío padre.



CHASE H.Q. (G.B.)

A SU FAVOR:

- El escenario de fondo.
- El tamaño de la carretera.
- La carátula.

EN SU CONTRA:

- El gráfico del vehículo: más que un Porsche parece un 600.
- No es nada jugable. Más bien es un choque contínuo.
- Los otros coches aparecen de Pascuas a Ramos.




PROTAGONISTA, EL PATO DONALD.
QUACKSHOT
EL GENUINO DONALD
MAS ENFADADO QUE NUNCA
TU MEJOR "PATOAVENTURAS"
YA EN TU MEGADRIVE, MASTER SYSTEM II
Y GAME GEAR.
Ya está aquí el único.
El inigualable Pato Donald en una increible aventura SEGA que te llevará por todo el mundo : QUACKSHOT.
Tu misión será ayudarle a sortear miles de peligros antes de alcanzar un tesoro oculto. Una fortuna digna del propio Tio Gilito.
Es la gran oportunidad de Donald.
Entrénate y no le defraudes.
Recuerda que esta vez no es sólo un viaje... es la más temible aventura de todos los tiempos.
QUACKSHOT
STARRING DONALD DUCK
SEGA
EUROCOM ADVERTISING
VIVE UNA AVENTURA
SEGA



Otro super-poli del futuro

ELECTROCOP

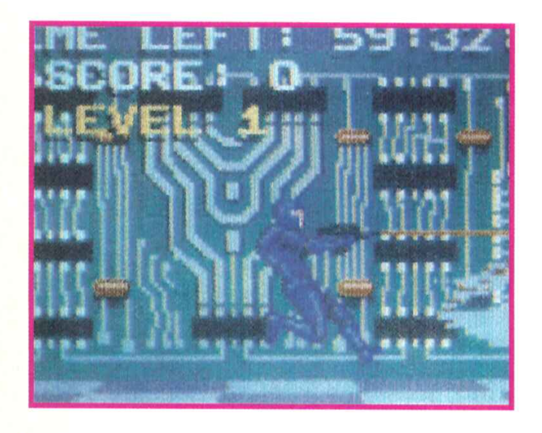
• Consola: Lynx
• Compañía: Atari

El policía de la Lynx se mueve en uno de los entornos más tecnológicos que hemos visto hasta el momento. Paredes de chips, puertas blindadas y ordenadores con vida propia son todo el panorama que el guardián azul puede contemplar. Una lástima que no haya más cosas, pero una ventaja en el fondo porque toda esa aparente tecnología que llama tanto la atención, se le ha pegado al héroe con tal saña que ni el juego propio quiere soltarlo.

Si no lo entendéis os lo aclaramos ahora mismo. En principio Electrocop es quizá de los policías más grandes de toda esta estirpe de defensores de la paz y el orden. Su movimiento sensible y discreto, incluso cuando corre, no da idea verdadera de su tamaño. Es decir que todavía engañará para bien. Pero, please, no os ceguéis por el personaje, aunque lo merece, y prestad un poco más de atención al escenario.

Veréis que el juego se desarrolla en el interior de un planta tecnológica dividida en varios pisos. La estructura de cada uno responde a un extenso laberinto delimitado por tabiques con forma de circuito de microprocesador. Hasta ahora nada ¿especial?, al primer movimiento viene lo bueno. El escenario se mueve, y nuestro hombre también. Y no sabéis de qué forma, con qué rapidez y perfección. La maravillosa perspectiva de Electrocop asume todo el movimiento y siempre, siempre tenemos una idea exacta del lugar en el que estamos, y de aquellos a los que podemos dirigirnos. Normalmente bastantes.

Perdonad. Quizás nuestra excitación ha provocado que no os enteréis muy bien de qué va el juego. No importa. Jugad con él y veréis que sobran los comentarios.



ELECTROCOP

A SU FAVOR:

• Sobresaliente para el movimiento de los decorados y los cambios de perspectiva.
• Notable muy alto para los movimientos del personaje.
• Notable también, aunque armonioso, para la música.
• Idéntica nota para la actuación de los ordenadores, que para afinar el asunto, incluyen tres adictivos juegos en su interior.

EN SU CONTRA:

• A la décima fase cansa un poco.
• No hay muchos alienígenas que cargarnos.
• Si subes demasiado el volumen, siempre habrá alguien que se queje.





A medio camino de todo

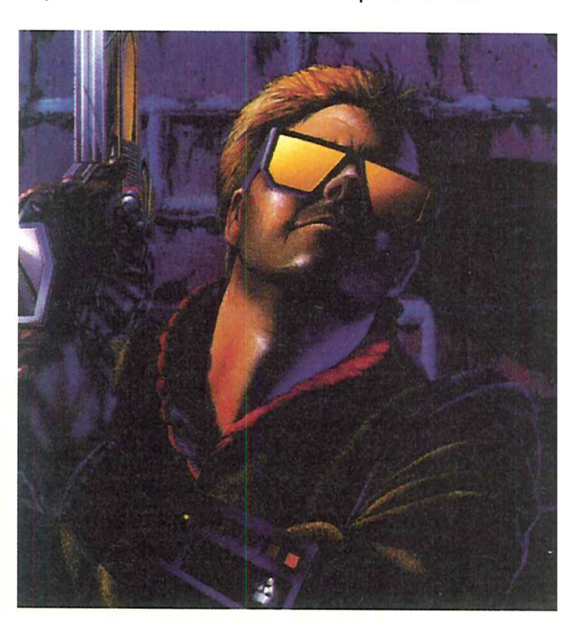
TECHNOCOP

• Consola: Mega Drive
• Compañía: Razor Soft

Este poli de la Mega Drive es una curiosa mezcla entre el Don Johnson de Miami Vice y el justiciero Charles Bronson. No sólo tiene un estupendo Ferrari rojo con un cañón láser en el techo, sino que además resuelve las cosas a fuerza de tiros. La mismita rapidez, el ritmo y la violencia de las actuales series y películas de tele, sin obviar la apología a la Ley Corcuera, por aquello de entrar en las casas como Pedro por su idem.

Y es que a los policías modernos no hay quien los detenga. Como a sus juegos.

Por cierto que el de este Technocop es uno de esos que dan dos por el mismo precio.Es decir, que tiene una fase de carretera en la que se persigue al ladrón, y otra de «piso» en la que se le busca. De la primera os vamos a contar poco. A ex-





cepción del Ferrari, grande y rojo, y de los excelentes y digitalizados sonidos del motor, lo demás está ampliamente superado. De la de busca y captura tampoco vamos a decir demasiado. La persecución se realiza en una mansión de dos pisos en cuyo interior se esconde el energúmeno que hay que detener. Bueno, el bestia y una gran cantidad de secuaces de sesos ardientes con muchas ganas de evitar la labor policial. Pero a ellos, como a los demás, se les pega unos buenos tiros y santas pascuas.

Total, que si lo que realmente os gustan son los policías habilidosos y los tiros continuados, mejor no optéis por Techonocop. Que si queréis un juego de coches, intentéis que sólo sea de coches. Y que si lo que os priva es la acción, pero de la buena, de la peliculera, mejor que sigáis enganchados a Los Videos de Primera.

TECHNOCOP

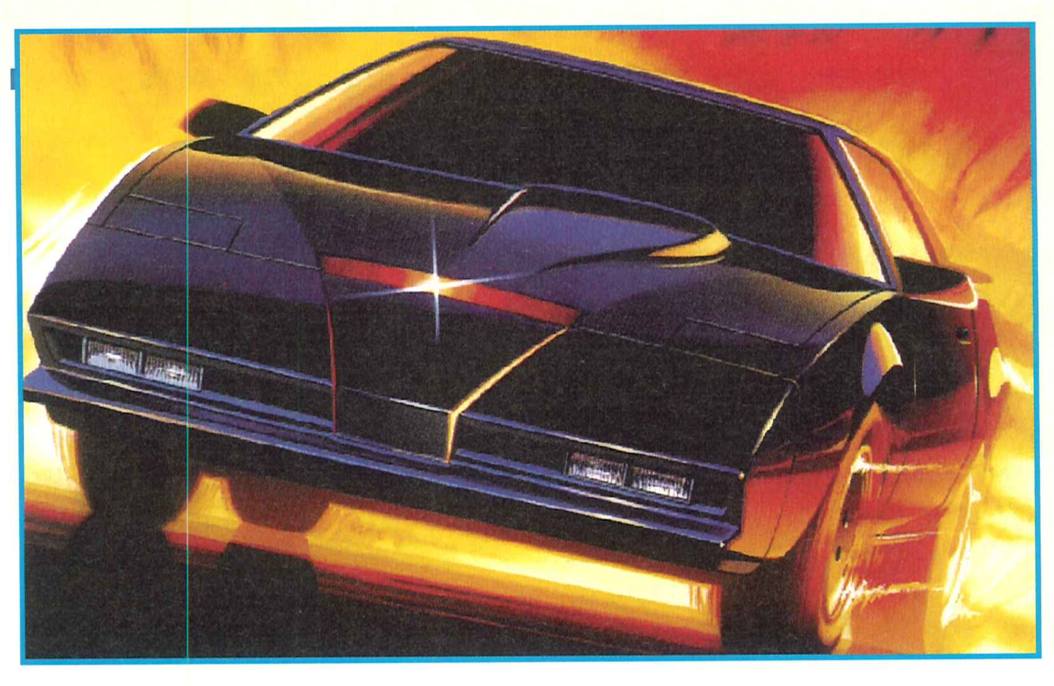
A SU FAVOR:

- La combinación de fases.
- El rugido de los motores del coche.
- El derrape del Ferrari.
- Los gráficos digitalizados de los enemigos.
- El brazo mecánico que se utiliza como marcador.
- En resumen, pequeños detalles.

EN SU CONTRA:

- La fase de busca y captura.
- El movimiento del personaje.
- La lentitud del scroll.
- Lo repetitivo del desarrollo.





El coche casi fantástico

KNIGHT RIDER

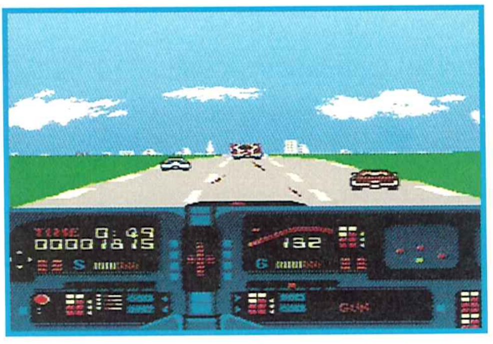
- **Consola: Nintendo**
- **Compañía: Acclaim**

Las andanzas del joven Michael Knight a bordo de Kitt son ya más populares que el TBO. No creo que haya nadie en el mundo que no conozca al apuesto expolicía y mucho menos a su coche parlachín. A nosotros siempre nos han caído bien. El protagonista era un poco fantástico, pero Kitt resumía todo lo que queríamos tener en nuestro coche, y eso era un magnífico aliciente.

Vosotros no sóis Knight, ni trabajáis para la Fundación de la ley y el orden, pero sí alguna vez habéis soñado con conducir a Kitt, aquí puede, puede que lo logréis. O al menos esas son las aspiraciones de un juego en el que se ha pretendido respetar la filosofía de la serie, del coche y de sus protagonistas.

La idea, de todas formas, ha quedado muy simplificada. Se han reducido las aventuras a un cartucho de carretera (acabamos de inventar un nuevo género, el 'Road Cartridge), muy brillante técnicamente,. pero que se limita a presentarnos una sucesión de curvas, rectas y paso contínuo y monótono de camiones.





Nuestro papel, en definitiva, se reduce al de meros conductores que, de vez en cuando, pegan un tiro mientras ven, con un mínimo nerviosismo, como el scroll de de la carretera viene y va.

KNIGHT RIDER

A SU FAVOR:

- La velocidad. y el movimiento.
- Que podamos elegir entre misión y paseo veloz.
- El salto de Kitt.

EN SU CONTRA:

- Que Kitt ocupa toda la carretera y no es fácil saber por qué carril vamos.
- La monotonía de la autopista.
- El cuadro de mandos. Muy bonito, muchas luces, pero de indicar, nada.





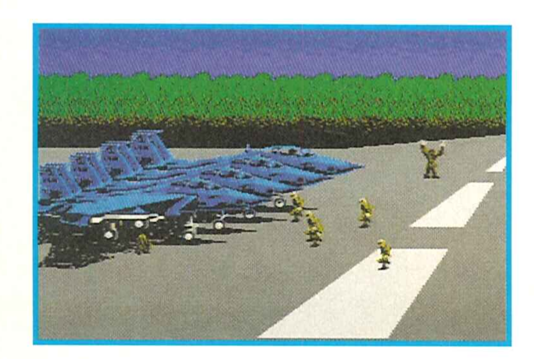
¿Policía o mecenario volador?

AIRWOLF

- Consola: Nintendo
- Compañía: Acclaim

Si algo sacamos en claro los que alucinamos con la peli y posterior serie de televisión que protagonizaba este mega helicóptero, fue sin duda el sentido de fidelidad a la ley. En la ciudad no había ni un sólo violador, atracabancos, terrorista o robabolsos que andara tranquilo. Y mucho menos cuando oía el sonido de unas aspas rondando sobre su cabeza. Y los yankees, tan orgullosos.

En la versión Nintendo que Acclaim sacó en 1989, queriendo inmortalizar aún más al brazo alado de la ley, no queda muy claro en qué bando está el helicóptero. Dicen las instrucciones que, como en los buenos tiempos, hay que rescatar a algunas personas que han sido secuestradas. Pero, a la hora de la verdad, la misión se reduce a disparar repetidamente contra un sin fín de aviones que se acercan por todos lados y la acción queda resumida a mover un cursor que marca el destino de nuestro disparo.





¡Hombre, también se puede repostar!. Sí, ¿y qué?. Este detalle, insignificante, no es suficiente respiro como para poder descansar de los malos movimientos y pesado desarrollo al que se nos somete durante el tiempo que el cartuchillo se pasa en nuestra consola.

¿Es esto todo lo que se pudo sacar de Airwolf?.

AIRWOLF

A SU FAVOR:

- Los gráficos y animaciones de las escenas del principio, final e interfase. ¡Es decir, las que no influyen para nada en el juego!.
- La carátula.
- El sentido del desastre.
- Es imposible decir nada más...

EN SU CONTRA:

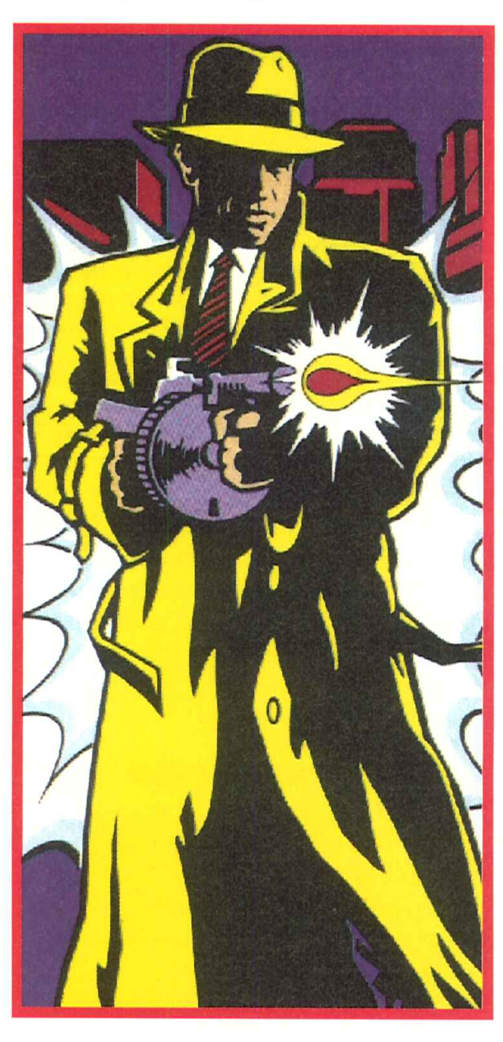
- La repetición constante de objetivos.
- El sonido y efectos. Más parece el expreso de Burgos que un helicóptero ultramoderno.
- La mágica acción de nuestros disparos. Aún sin darle a los enemigos...
- Los movimientos del trasto. Imposible hacerlos peor.



Bajo el peso de la fama

DICK TRACY

- Master System y Mega Drive
- Compañía: Sega



Dick Tracy es otro de los insignes personajes que merecen ser citados cuando se habla de buenos policías. Aunque muchos de vosotros penséis que sus únicos méritos se basan en elegir un original atuendo, lo cierto es que un tipo como éste es el remedio más eficaz contra el crimen organizado. Es alto, fuerte y elegante y además no tiene ningún escrúpulo. Hubiera sido sin duda el hombre perfecto para completar el quinteto de los Intocables.

En su paseo por las diversas Segas, Dick pierde algunos de los numerosos méritos que consiguió en el cómic y en el cine.

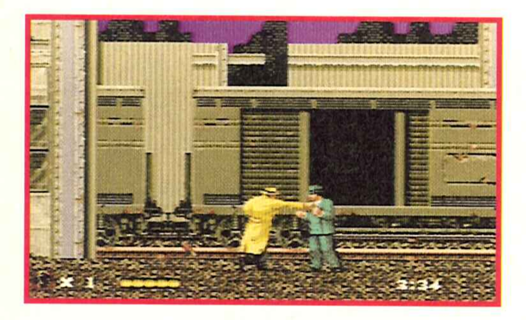
MUY PRONTO EN ESPAÑA LA NUEVA VIDEOCONSOLA DE 16 BITS DE NINTENDO

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41





Aquí, nuestro "engabardinado" amigo deja a un lado su parte astuta e irónica y y, para luchar contra el crimen, si limita a hacer uso de los conviencentes argumentos que le proporcionan sus puños, su pistola y su metralleta.

Esta contundente estrategia, es decir, disparar, agacharse, saltar y golpear, deberá ser puesta en práctica a lo largo de seis alucinantes escenarios (Mega Drive) o bastante menos alucinantes (Master System), que nos introducirán de lleno en un ambiente de acción contínua en el que se nos invitará a no soltar por un sólo instante el botón de disparo. Es decir, justo lo que queríamos.

DICK TRACY (M.D.)

A SU FAVOR:

- Increíbles gráficos y animación.
- Tiene acción a tope.
- Algunos efectos, como el de el disparo de la ametralladora. ¡Geniales!.

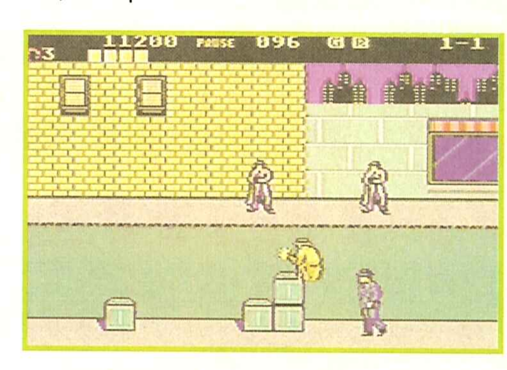
EN SU CONTRA:

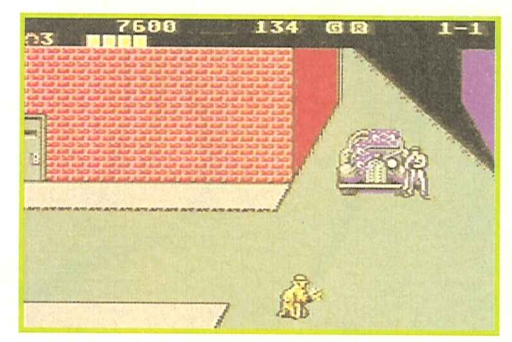
- Varía poco el desarrollo y, al final, cansa un poco.
- Es un pelín lento.



En cuanto a las diferencias entre ambas versiones, podemos decir que son tantas que pueden obligarnos a adorar a Dick Tracy o, simplemente, a aborrecerlo. Mientras los gráficos, la prestancia y la animación del cartucho Mega Drive llegan a ser algo verdaderamente digno de ser visto, la tranquila, poco agraciada y antireglamentaria pose de la Master System aboca al programa al despeñe completo.

División de opiniones, pues, para esta "faena" de Dick Tracy. Y, por si fuera poco, ni siquiera sale Madonna.





DICK TRACY (M.S.)

A SU FAVOR:

- Que lleva el nombre de Dick Tracy.
- No deja de ser un juego de acción.

EN SU CONTRA:

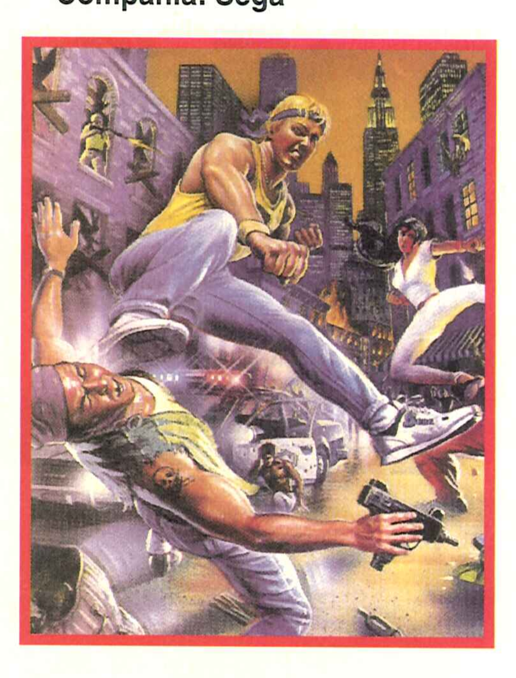
- La animación.
- El scroll.
- Los gráficos.
- Acaba aburriendo.
- El nivel de dificultad es algo bajo.



Calles de diversión

STREETS OF RAGE

- **Consola: Mega Drive**
- **Compañía: Sega**



Street Of Rage, es a buen seguro, uno de los mejores juegos que puedes encontrar hoy en día para tu Mega Drive. Y es que, discusiones aparte, parece que los juegos de luchadores callejeros son el exponente más espectacular de la acción y, por tanto, no es de extrañar que cada cierto tiempo aparezca algún título que aluda directamente al género. Y si ese título es Street of Rage, no cabe ninguna objeción al respecto.

El único impedimento que se le puede poner al juego no está relacionado en absoluto con ninguno de sus aspectos técnicos. Tan sólo podemos achacarle



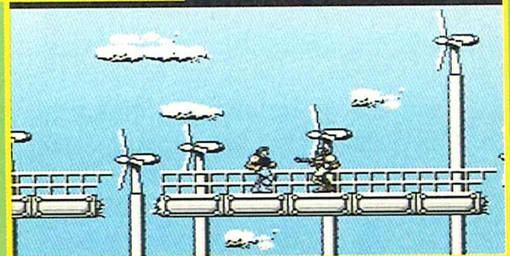
LO MÁS NUEVO





Power Blade es un juego en el que prima, especialmente, la acción. Un enorme policía deberá infiltrarse en una compleja base y acceder a una información secreta. Mientras tanto: muchos puñetazos, enemigos como para dar y tomar, plataformas, laberintos y algun que otro icono en forma de ventaja. No está mal del todo.





En la línea Terminator



HOBBY CONSOLAS — Entretenimiento sin aspiraciones

No va a pasar a mi posteridad el nuevo policía de Nintendo. Aparte de ser un poco como todos, polis o no, y agotar desarrollos bastante conocidos, no le llega a la suela de los zapatos a cierto personaje que ya todos conocemos. Y sobran las comparaciones, ¿verdad?.

Sin embargo, a pesar de que Power Blade sigue una línea sin innovaciones ni odas a la originalidad, posee un cierto atractivo gracias a una jugabilidad relativamente alta y a unos gráficos bastante resultones.

Todo ello hace posible que no resulte difícil pasar con él un rato entretenido. Pero no seré yo quien me levante para echar las campanas al vuelo.

El consolero enmascarado

Power Blade es un programa de policías y agentes secretos cuyo desarrollo nos invita a convertirnos en Nova, espectacular poli super-cachas en el más puro estilo Arnold Swarzenegger, cuyo objetivo consiste en penetrar en seis bases diferentes y hacerse con unas, al parecer, valiosísimas cintas de ordenador.

Para conseguir finalizar la misión con éxito, nuestro héroe deberá encontrar, -con tu ayuda, por supuesto-, a ciertos espías que le entregarán unas tarjetas con las que podrá introducirse en las zonas de seguridad. Pero tranquilos, muchachos, tranquilos, porque estos contactos no se encuentran excesivamente ocultos y, aunque deberéis elegir bien vuestro camino por los intrincados y numerosos pasdadizos de las bases, si no dejáis de repartir mamporros a diestro no tardaréis mucho en llegar hasta ellos.

Para finalizar, un consejo: aprovechad bien los iconos que deja caer el enemigo, porque, a fuerza de adquirir poderes, no sólo llegaréis más lejos en vuestra misión sino que, además os lo pasaréis mucho mejor. Seguro.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

TAITO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Largo y tendido.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: Aparentemente 6





Resulta entretenido





El desarrolo de siempre. Sin innovaciones.


75





que estamos en un especial de cartuchos de policías y los tres protagonistas de este arcade, a pesar de haber abandonado el cuerpo por circunstancias ajenas a su voluntad, utilizan unos métodos muy poco "delicados" para hacer cumplir su obsesión de mantener la paz y el orden: patadas, estacas, botellas rotas... ¡Bueno, quizá sea ésta la mejor forma de enfrentarse al imperio del macarrismo y la delincuencia barata!.

Lo que desde luego está claro es que Sega se ha dado cuenta de que, para enfrentarse al aburrimiento, las mejores armas son los gráficos espectaculares, las animaciones geniales, la música magistral, los movimientos de exhibición, la sensación de realismo total...

En fin, para qué seguir, si con el primer párrafo ya lo habíamos resumido todo.

STREETS OF RAGE

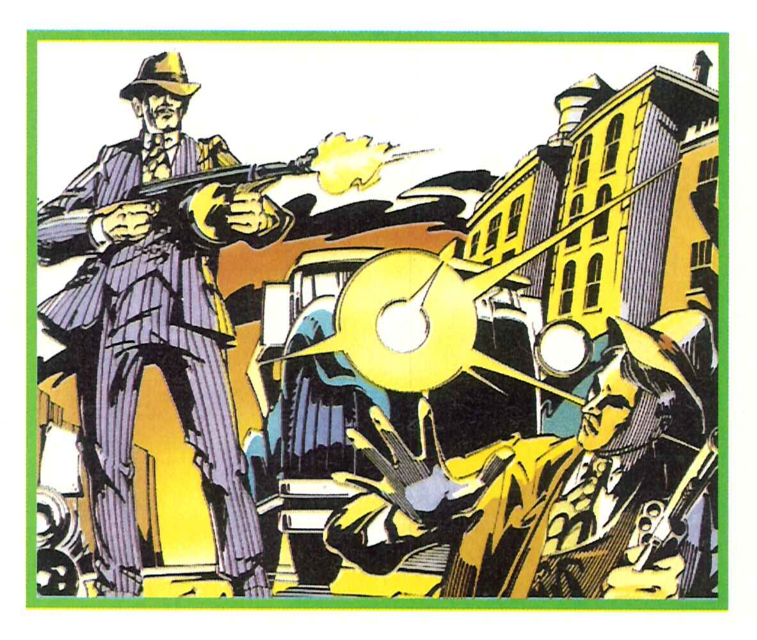
A SU FAVOR:

- Sensacional e inspiradísimo.
- Los alucinantes decorados de fondo
- La mejor música de Mega Drive oída hasta el momento.
- Animación inusitada.
- Que puedan combinar sus fuerzas dos jugadores.

EN SU CONTRA:

- Prejuicios contra su argumento.
- Se hecha en falto un poco más de variedad de acciones.
- No dos, sino dos mil deberían poder jugar a la vez.



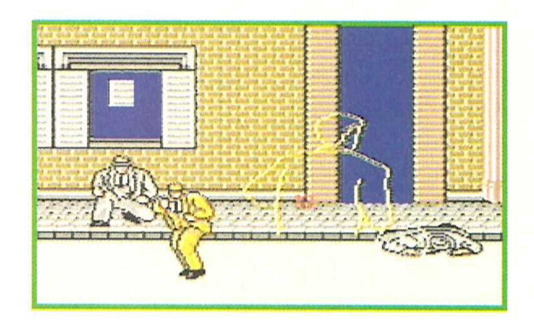


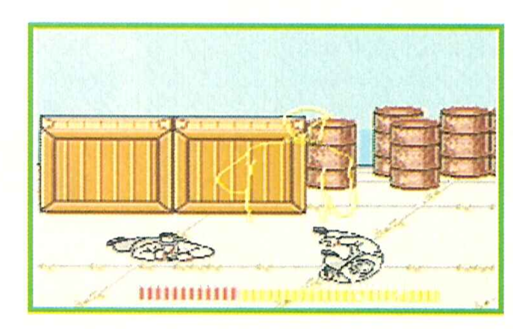
La mafia nunca fue tan "mala"

DEAD ANGLE

- **Consola: Master System**
- **Compañía: Sega**

Uno de los asuntos policíacos que más éxito ha tenido entre programadores y jugones, ha sido, sin duda la mafia. Lo enrevesado de sus clanes, la idiosincrasia de sus actuaciones y, sobre todo, las normas estrictas que vigilaban cada clan, han hecho del tema un atractivo argumentoque atrapa a las masas entre tiros despiadados y polis corruptos. Dos ejemplos bastan para ilustrarnos. Dick Tracy y Los Intocables.





Dead Angle, el ángulo muerto, aborda también la idea de las familias mafiosas de raiz siciliana. Pero no os hagáis ilusiones, toda comparación que os hayáis atrevido a hacer con los jueguecillos antes citados es, por decir algo, ociosa.

En este Ángulo Muerto, y bien muerto, se adopta una perspectiva en la que nuestro papel queda reducido a una silueta etérea con punto de mira superpuesto, -casi, casi, como un milagro.

¿La misión?. Disparar a todo lo que se mueva que, por cierto, son gentes clónicas a las que se ha cambiado de gabardina en algún camerino, hasta completar el cupo de hermanos exigido por el guión.

Así, operación tras operación,es posible que no aguantéis los seis niveles de los que consta, y no será precisamente por su dificultad que,sencillamente, está tirada, sino por su monotonía, su scroll imperfecto y su incapacidad de trasladarnos a los maravillosos años 30.

DEAD ANGLE

A SU FAVOR:

- Los gráficos del decorado. Simplemente, no están mal.
- La idea. Podía haber quedado algo mejor, pero vale.

EN SU CONTRA:

- La pobre ambientación.
- El scroll.
- La facilidad.
- La silueta que vuela sin apoyos, alas, ni ángeles alrededor.

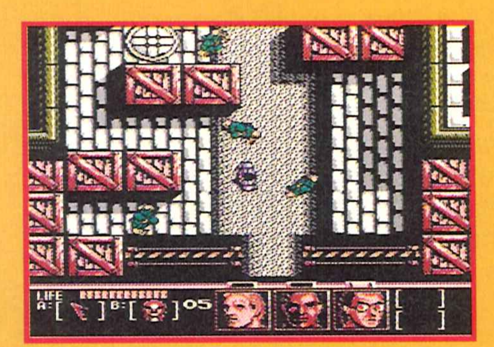


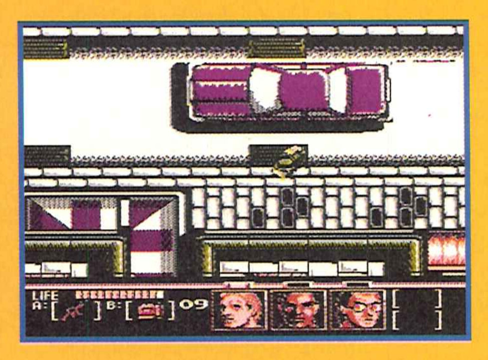
LO MÁS NUEVO

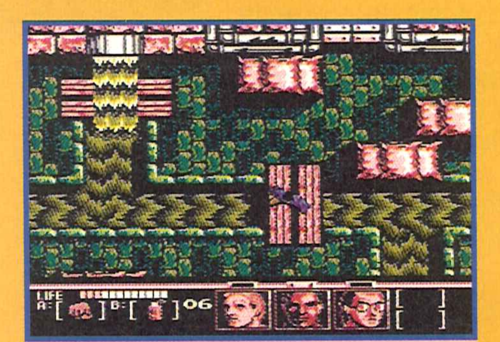
Mejor, imposible













HOBBY CONSOLAS

El triunfo de la astucia.

Ya empiezo a comprender cuáles son las diferencias entre un espía y un poli. Mientras el poli dispara sin cesar y su única misión es destrozarlo todo, el espía apela a la razón y sólo siente necesidad de tirar del arma en momentos indispensables. Mientras el poli parece abocado a moverse siempre dentro de los mismos esquemas, el espía se lo monta a lo viajero, a lo original y a lo alucinante y le bastan buenísimos gráficos y perspectivas diferentes para sentirse absolutamente atrayente. Ahora bien, si a ti te van los polis, sigue con lo tuyo, porque los espías parecen hacer las cosas para que todo sea más complicado, pero al tiempo, más divertido y creativo. Tú eliges.

Giancarlo Vialli

Una de las series de espías más populares entre las gentes maduritas, acaba de ser reconvertida al Nintendo System para deleite de los padres con hijo consolero.

Y la misión, -imposible, claro-, que nos ocupa, empieza con un secuestro: el Doctor O, experto conocedor de las defensas estratégicas americanas, ha desaparecido.

A partir de este momento la Nintendo nos brinda la oportunidad de viajar a un sin fin de espectaculares lugares, empezando en las concurridas calles de Moscú y terminando en la Costa de Chipre, y haciendo altos en los Alpes Suizos, los canales de Venecia o los templos sirios del ya inexistente Berlín Este.

El desarrollo del juego consiste en encontrar ciertos objetos que han sido previamente escondidos y para ello tendremos inevitablemente que, además de hacer uso en todo momento de nuestra inigualable astucia, eliminar a algún que otro enemigo que se interponga en nuestro camino. Pero cuidado, porque éste no es un juego para los amantes del gatillo fácil: una bala perdida, un inocente muerto y la cárcel será toda nuestra.

LAS PUNTUACIONES



Aventura

PALCOM SOFTWARE — Nº Continuaciones: Infinitas

Nº jugadores: 1 ó 2 — Nº de fases: 6 Áreas: 8

Dificultad: Nunca una misión imposible fué tan imposible.



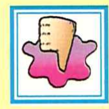




La estructura de la misión.Los gráficos y las perspectivas.







La dificultad y el que en algunos momentos no sepamos ni qué hacer.







Ansias de acción

E-SWAT

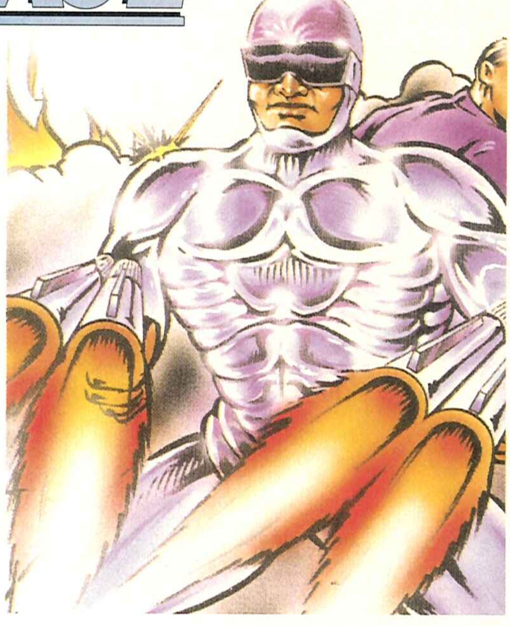
- Mega Drive y Master System
- Compañía: Sega

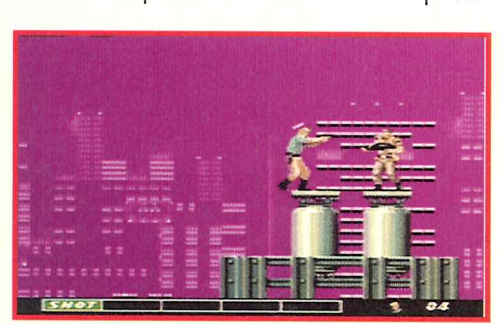
Con E-Swat Sega ha querido hacer un juego que no se saliera de ningún límite argumental establecido. Ahora, que si para vosotros el tema es lo de menos y lo que de verdad os gusta es la acción, los gráficos, el ansia de matar, con este juego tenéis futuro.

Y del bueno, porque váis a estar todo el rato matando, disparando y saltando como auténticas fieras corrupias. Y además apenas sin dificultades, ¿eh?, que os lo dicen los consoleros de pro.

Todo esto que estamos contanto está muy bien, pero, una vez más, mucho nos tememos que la historia sólo es aplicable al cartucho de Mega Drive, porque, sin duda, los usuarios de Master System corréis peor suerte.

Os interese lo que os interese, lleváis todas las papeletas para quedaros con las ganas. Ni gráficos, ni acción, ni nada. Una sombra lineal que dudamos que pueda convencer a más de uno. Una pena.







E-SWAT (M.D.)

A SU FAVOR:
- Un policía mega para una ciudad en apuros.
- Ni fácil ni difícil.
- Una vez más, los excelentes gráficos.

EN SU CONTRA:
- No es por insistir pero lo mismo de siempre.



E-SWAT (M.S.)

A SU FAVOR :
- E-Swat es el policía prototipo. Amante de la ley y las balas.
- El scroll a la altura de la Master.

EN SU CONTRA:
- La matanza sin sentido a la que se nos somete.
- Los increíblemente menguantes gráficos.



Laberintos informáticos

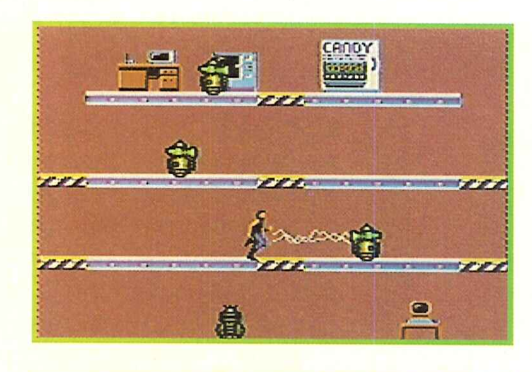
IMPOSSIBLE MISSION

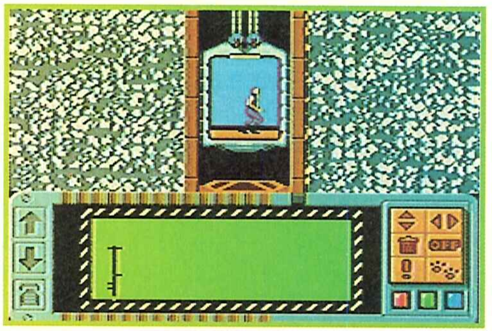
- Consola: Master System
- Compañía: Sega

Imposible no era la palabra adecuada que definía aquella misión. El mando central de cosas difíciles no sabía lo que hacía cuando le dijo a Mr. hero: "Oye, internate en la guarida del Dr. Elvin, detenlo, desactiva la bomba que nos retornará a la era primaria, y, de paso, traerme tabaco si pasas por la cantina".

Lógicamente, a Mr. Hero le fue abierto un expediente cuando, tras estas palabras contestó con un rotundo y contundente ".. ¡ si hombre!, súbete aquí y da pedales".

La guerra estaba abierta, ya, a tres frentes: el mando central quería que Mr. Hero destruyera al Dr, Elvin, el Dr. Elvin

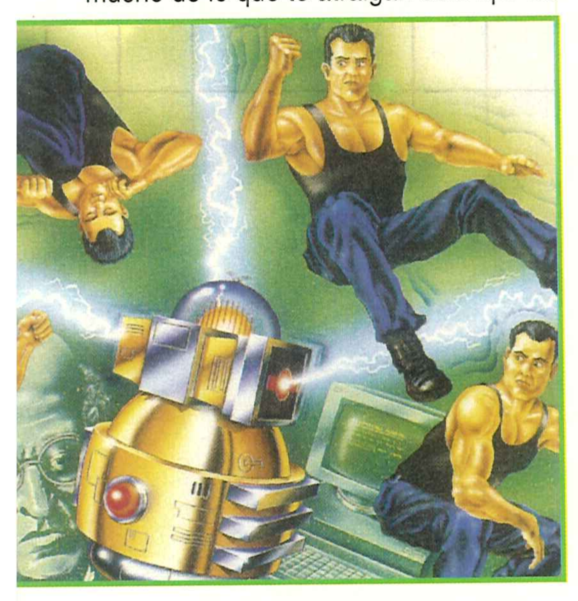






quería destruir la Tierra y gobernarla, y Mr. Hero sólo sabía que quería montar en globo y que tenía que detener a Elvin, por lo que decidió dejar lo primero para mejor ocasión y realizar lo segundo.

Así, con este rocambolesco argumento, entramos en el mundo de los subterráneos plataformeros del Dr. Elvin. Un mundo lleno de grandísimos movimientos, simples y escasos gráficos que cumplen con su cometido, sonidos que te ambientan lo suficiente, y jugabilidades relativamente altas, las cuales dependen mucho de lo que te atraigan este tipo de



Oligo-Games donde has de recorrerte montones de pantallas e investigar en miles de ordenadores en busca de una maldita clave. Aún así, acabamos obteniendo un juego aceptable, donde las paradas son muy escasas y las partidas infinitas.

IMPOSSIBLE MISSION

A SU FAVOR:

- Infinitas partidas y pantallas
- Los espectaculares movimientos del personaje.
- El sabor de un clásico, con olor a mítico.

EN SU CONTRA:

- Muy repetitivo.
- Extremadamente difícil.



Primeras partes...

ROBOCOP

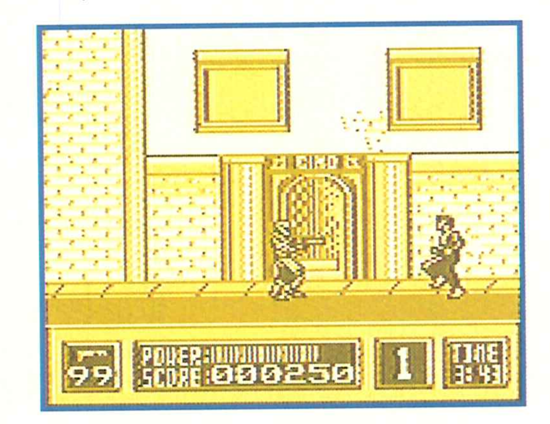
- **Consola: Game Boy**
- **Compañía: Ocean**

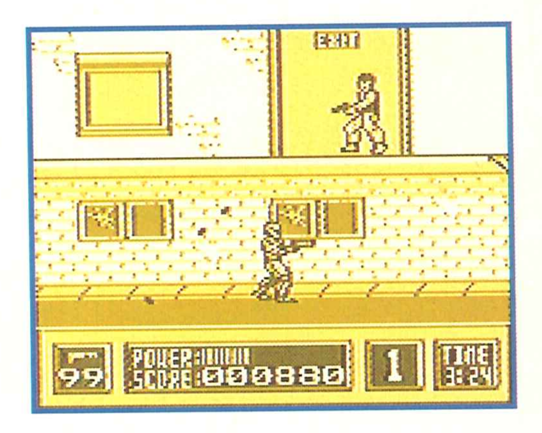
Aunque la parte más extensa y por ende más espectacular de este fascinante reportaje está dedicada a un monstruo llamado Robocop 2, no podemos ni debemos pasar por alto la primera aventura del hombre máquina en el mundo de las consolas.

Robocop, que se presentó así sin ningún número detrás, sentó el más maravilloso precedente para cuantos policías le han ido, siempre, a la zaga.

Excelentes gráficos, una acción absolutamente incomensurable y, sobre todo, sobre todo, la idea de no desvirtuar la máquina arcade que le dió vida.

El brazo más fuerte de la ley tiene a su disposición diez fases horizontales para demostrar a sus seguidores cómo las gasta su superhéroe. Dando y recibiendo. Una pistola atómica y la armadura que le configuró la OCP, a prueba de todo excepto cuando ese todo se acumula, hacen de instrumentos suficientes para animar el ya de por sí animado cotarro de la Game Boy. Y para dificultar el ya de por si dificultado espíritu de sus jugones. Porque, efectivamente, Robocop puede considerarse el Rey de la acción, pero sobrepasa todas sus funciones cuando quiere imponer el mandato de la dificultad.





En cualquier caso a nosotros no nos importa lo más mínimo.



ROBOCOP

A SU FAVOR:

- La acción.
- El verdadero espíritu Robocop.
- Los gráficos tan absolutamente definidos.

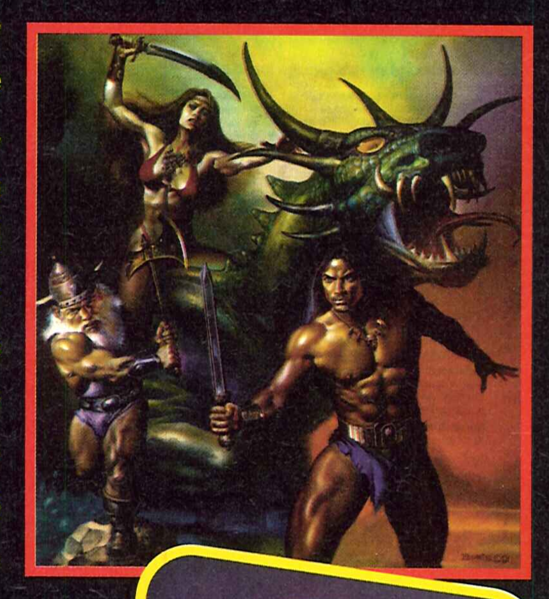
EN SU CONTRA:

- La dificultad.
- Posible reiteración de cometidos.
- Que ya ha salido la segunda parte. Eso puede perjudicarle un poquito.



LISTAS

Sonic acaba de alcanzar el liderato absoluto. Las tres consolas de Sega parecen haberse rendido a la magia del puercoespín y, desde la Mega Drive, -donde lleva tiempo como el mejor-, a la Game Gear -que acaba de recibirle- no hay máquina que se le resista. Y hablando de resistir, ojo a Robocop 2 que tiene todas las papeletas para cargarse a Mario. Claro que no estaría mal, así tendríamos la misma movida que mes a mes nos dan Lynx y Game Boy...





GAME GEAR

1	→	Sonic
2	↓	Castle of Illusion
3	×	Shinobi
4	→	Halley Wars
5	↓	Out Run

NINTENDO

1	×	Super Mario 3
2	×	Star Wars
3	→	Robocop 2
4	→	Kick Off
5	↓	Super Off Road
6	×	Bart vs Space...
7	↓	Gauntlet II
8	→	Mission: Impossible
9	↓	Shadow Warriors
10	↓	Spike Volleyball

DE EXITOS

MEGA DRIVE

1	×	Sonic
2	↑	Castle of Illusion
3	↑	Shadow of the Beast
4	↓	Quackshot
5	→	Golden Axe 2
6	↓	Mercs
7	↓	Fantasía
8	↑	E A Hockey
9	×	Thunder Force III
10	↓	Out Run

GAME BOY

1	→	Double Dragon II
2	↓	NBA All Star
3	×	Solomon's Club
4	→	Dragon's Lair
5	×	Revenge of the Gator

LYNX

1	→	Scrap Yard Dog
2	×	Checkered Flag
3	↓	War Birds
4	×	Viking Child
5	×	Stun Runner

SEGA

1	×	Sonic
2	×	Shadow of the Beast
3	×	Super Kick Off
4	→	Asterix
5	↑	Castle of Illusion
6	↓	Bonanza Bros
7	→	Donald
8	↓	Mercs
9	↑	Pacmania
10	↓	Ghouls'n Ghosts


Repite posición


Nueva entrada

↑ Sube posiciones


Desciende posiciones



SONIC

Un personaje genial para un juego único



Aquí véis el mapilla de las nueve primeras fases. ¿Seréis capaces de eliminar a Robotnik tres veces?. Permitidnos dudarlo...



Ante vosotros tenéis un precioso monitor marca Sonic que os proporcionará la friolera de diez anillos extra. Y en este juego sabéis que lo de los anillos no es ninguna tontería...



Indiscutiblemente, lo más

¡Por fin!, aparece ante nuestros ojos incrédulos, la versión trotamundera de uno de los ídolos más embobantes del último decenio.

Sonic, espinoso y azulejo, nos ofrece en ésta su última cruzada otro recital de indispensables ingredientes jugátiles. Gráficos espectaculares y acogedores, melodías estruendosas y carreras cremosas, os van a relegar a la más absoluta de las sinrazones maquineras en menos que canta el Dr. Robotnik.

Un "cocktail" demasiado bueno que puede terminar convirtiendo tus partidas en auténticas necesidades biológicas.

Enrevesadamente tuyo. EL mejor juego para tu GG... con diferencia.

J.L."Skywalker"



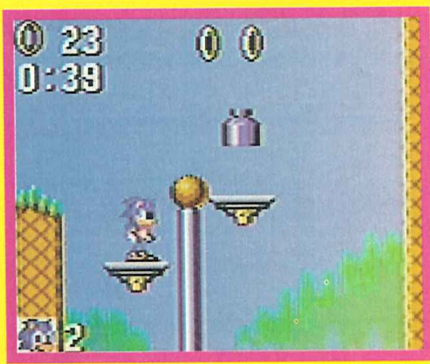


HOBBYTRUCO: Cuando visitéis las vertiginosas fases de bonus, preocupaos de buscar monitores de continuaciones y de conseguir más de cien anillos. Si lo conseguís, una nueva vida subirá a vuestro marcador. No os olvidéis de salir del laberinto antes de que acabe la cuenta atrás.

HOBBY CONSOLAS — El mejor juego de Game Gear

¡Atención consoleros de Game Gear, porque os encontráis ante el mejor juego jamás hecho para vuestra portátil!. Esta soberbia conversión posee unos gráficos que incluso mejoran los de su hermana mayor, la Master, (lo cual ya es decir), y además incorpora toda la velocidad de la legendaria versión Mega Drive. Por si ésto fuera poco, además cuenta con elementos de calidad propios: un espectacular despliegue sonoro y un super rápido y suave scroll que nos vienen a demostrar, casi por primera vez, las auténticas posibilidades de nuestra consola. Incluso se han incorporado las voces digitalizadas de la versión 16 bits. ¡Una pasada!. Por fin todas las consolas Sega tienen un mismo héroe, Sonic. Y es que Sonic no hay más que uno. ¡Hasta siempre, compañero azul!.

The Elf





Tenemos que reconocer, amigos, que el doctor Ivo Robotnik era una mala persona. Había raptado a todos los tiernos animalillos de Overland y los había convertido en fieros mutantes a su servicio. Menos mal que el puerco-espín azul de Sega pasaba por allí y se dió cuenta de todo.

Se calzó sus rojos y aterciopelados botines, abrió sus grandes ojos, sonrió maliciosamente y corrió raudo y veloz al encuentro del temible doctor. ¡Tiembla Robotnik!, la ira de Sonic se ha desatado también en la Game Gear y va directamente a por ti.

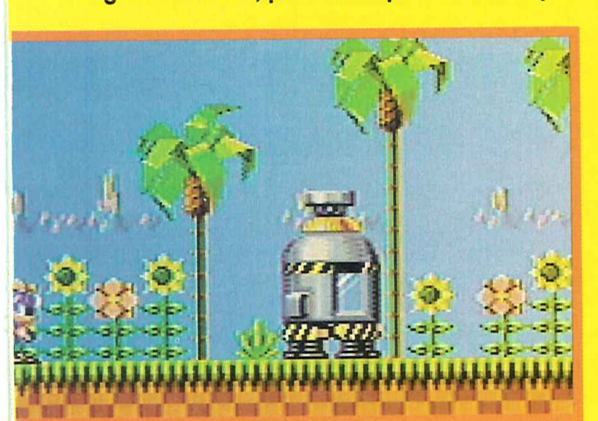
Pero el doctor ya sabe cómo las gasta nuestro espinado amigo, por lo que no ha dudado en dedicarle personalmente una notable cantidad de trampas traicioneras y sorpresas desagradables. Mariquitas radiactivas, peces mordiscones, plataformas deslizantes, rampas, espinosos abismos o aguas torrenciales, inician una larga lista de peligros que, sin duda, "alegrarán" enormemente el camino que ha de llevar a nuestro héroe a la guarida de Robotnik.

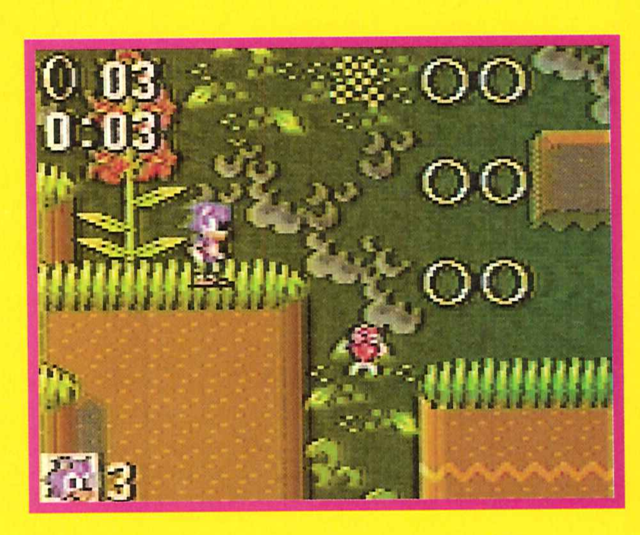
Afortunadamente, no todo son inconvenientes, y en su recorrido Sonic podrá recoger ventajas en forma de escudos anti choque, vidas extra, inmunidad temporal o zapatillas-turbo, que le harán aumentar su velocidad hasta límites insospechados.

Bueno, chicos. Podríamos seguir contando historias variadas y argumentos mil, pero sería perder el tiempo. Ante juegos como Sonic, sobran las palabras. Sólo cabe quitarse el sombrero y ponerse a jugar.

El ídolo de los 90 ha llegado a la Game Gear y éso es una noticia que nos hace felices a todos.

Juégalo y lo comprenderás.





En la fase de la jungla, tus principales enemigos serán las plataformas. Procura avanzar cautelosamente, no sea que tu lindo y espinoso cuerpecito azul termine en el fondo del lago.

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Qué más da
Nº Continuaciones: 1 y....más
Nº de fases: 6 mundos


94


93


95



Es lo más. Por juegos así merece la pena tener una consola.


Que no existan doscientos juegos como éste.



94

En busca del hacha perdida

MEGADRIVE

GOLDEN AXE 2





HOBBYTRUCO: una de las mejores estrategias a la hora de facilitar vuestra capacidad de lucha consiste en subiros sobre uno de esos magníficos Bizarrians, ya que si montáis en ellos vuestro poder ofensivo aumentará al doble. Un buen truco para apoderarse de una de estas monturas consiste en saltar y golpear al guerrero que lo posea, quien, ante vuestra insistencia, no dudará en poner pies en polvorosa. Ahora podréis eliminar a todos los individuos que se os pongan por delante.. pero, ¡cuidado!, porque vuestros enemigos tratarán de recuperarlo rapidamente.



Ya estamos a escasos pasos del final del segundo nivel. Procura empujar a tus enemigos al fondo de este espectacular y mortal abismo.



Un hechicerillo de la orden de Cuenca planta cara a la bella Tyris. Si eres capaz de golpearle, te recompensará con un libro mágico.

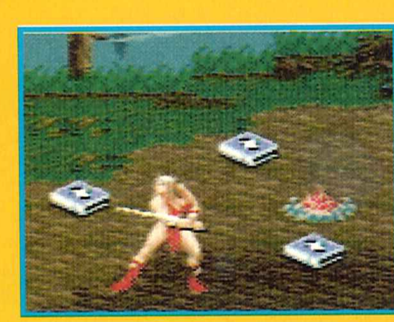
Aquella noche, el reino de Yuria, vivió uno de los episodios más sangrientos y crueles de toda su historia. Las espectrales huestes de Dark Guld, antaño conocido como Death Adder, invadieron la capital del reino y destruyeron todo signo de vida en varias millas a la redonda, no sin antes saquear el poblado y, por supuesto llevarse el gran hacha dorada, su verdadero objetivo.

Es el momento de recuperar el hacha, símbolo de paz y prosperidad, y dar su justo y merecido castigo al villano Guld. Y para eso están los legendarios héroes del Golden Axe, los valerosos guerreros que arrebataron el propio hacha a Death Adder algunos años atrás y que ahora vuelen dispuestos a repetir su inigualable hazaña.

Si decides unirte a tan aventurada misión, -si lo haces nunca te arrepentirás, amigo-, podrás elegir el personaje que quieres representar: Ax, el bárbaro, Gillius el enano y Tyris la bella

BRUJOS Y HECHICEROS





Por fin has acabado otra difícil fase. La noche cae sobre el reino de Yuria y es hora de tomar un merecido descanso. De pronto, varios hechicerillos encapuchados, de metro y medio de estatura salen de la espesura y arramblan con todos los libros mágicos que poseías. Pero no te preocupes, unos cuantos golpecillos de espada o hacha y los ladronzuelos te devolverán todas tus pertenencias y alguna que otra más de regalo. Además de obtener los consabidos libros de magia, podrás conseguir suculentos manjares que repondrán tu barra de energía.

HOBBYTRUCO: Para conseguir libros mágicos y buenas comidas, tendrás que perseguir como un desesperado a todos los monjes que circulen por la zona. Un consejo, no pierdas tiempo, si se aburren se marcharán sin darte nada.





En momentos tan delicados como el que podéis ver a la derecha, lo más aconsejable es echar mano de la magia blanca. Como podéis ver, nuestra amiga Tyris, está en disposición de utilizar el poder supremo, !Magia!.





HOBBY CONSOLAS

El triunfo de la adicción

A veces, la gente se empeña en observar en un juego detalles, a mi juicio intrascendentes que, sin embargo, pueden obligarte a deshecharlo. Golden Axe y Golden Axe 2 son exactamente lo mismo, eso nadie lo pone en duda: idéntico scroll, parecidos escenarios y desarrollo similar. ¿La diferencia?, tan sólo el dos.

Pero a mí no me preocupa lo más mínimo. Cuando conecto la Mega Drive quiero jugar a algo apasionante y adictivo, y si puedo hacerlo con otra persona, mejor. Pocos juegos, además de este regreso de Golden Axe, me han dado todo eso, y, para ser sinceros, incluso más. Hacerme caso, este cartucho no será muy original, pero os aseguro que jamás pasaréis un rato tan divertido dando caña a los guerreros enemigos. Y punto.

Giancarlo Vialli

Los tres héroes han regresado con más poderes y más fuerza que nunca. Su objetivo, recuperar el hacha. El tuyo, divertirte a tope. Seguro que, juntos, lo conseguís.





amazona, quienes en esta ocasión cuentan con nuevos poderes mágicos de potente factura y con depuradas técnicas de lucha.

Prepárate para un alucinante e inolvidable viaje a través del poblado, las ruinas de Osmark, la torre fantasma, la cueva del dragón, las compuertas del castillo, el propio castillo y, por último, la antesala del terror, donde te espera el propio super tirano en persona.

Para ponerte las cosas más fáciles, durante el transcurso del juego y al final de cada nivel, aparecerán unos pequeños monjes, que, al ser golpeados impunemente, te ofrecerán libros mágicos que aumentarán tus poderes o alimentos para reponer tus seguramente menguadas energías. Estos poderes te serán de suma utilidad frente a los bestiajos de final de fase, personajes bastante brutitos ellos que serán, sin duda, los responsables de que cada cierto tiempo tengas que volver a empezar tu aventura desde el principio.

Tan sólo falta por decir, osados y legendarios guerreros, que el malvado Guld está deseoso de venganza, y no ha olvidado el daño y humillación al que le sometieron nuestros amigos años atrás, y por tanto hará todo lo posible por borraros del mapa de Yuria. ¡Buena suerte AX, Tyris y Gillius, que la suerte del hacha dorada esté de vuestro lado!.



HOBBYTRUCO: Guarda tus poderes mágicos para el enfrentamiento con el tirano Dark. Pero ten cuidado, porque él también empleará los suyos conta ti. Otras formas prácticas de golpearle son el salto con espadazo o hacahzo incluidos y la embestida con golpe final. ¡Suerte!.

Los Bizarrians

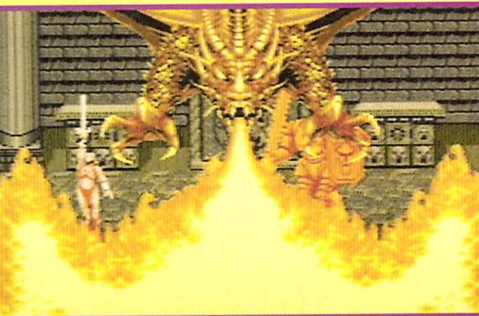
Estas poderosas criaturas se podrán convertir en tu montura si eres lo suficientemente hábil como para arrebatárselas al enemigo. Hay tres tipos y cada uno posee una cualidad ofensiva diferente:

- ***Dragón Verdus:** este semi reptil de fiero aspecto, propinará coces de auténtico lujo a los enemigos que intenten averiguar el número de uñas que tiene en cada pata.*
- ***Rana Cornius:** el batracio de color púrpura y prominente cola, utilizará dicha extremidad para "barrer" literalmente a los polvorientos secuaces de Dark.*
- ***Dragón Fireth:** El más potente de todos los Bizarrians. Una impresionante llamarada brotará de su boca y quemará los animos y las entrañas de los individuos que osen examinar su garganta.*








Los poderes supremos

Como sabéis, nuestros guerreros están capacitados para utilizar sus increíbles cualidades mágicas en el momento en que lo crean oportuno. Cada personaje puede invocar a un poder diferente de resultado preciso y devastador. Ax, gran amigo del Huracán Deimos, empleará la fuerza suprema del viento. Tyris por su parte, estará respaldada por el ave Fénix y su gran fuego divino. Y por último, nuestro pequeño amigo Gillius utilizará como poder supremo las fuerzas pétreas del dios Sthoner, el cual consiste en un granizo de piedros verdaderamente devastador.

Para más información, aquí podeis ver a los tres guerreros demostrando su gran valía a la hora de emplear los poderes supremos de la creación.



En Golden Axe 2, no hay lugar para el aburrimiento: luchas sin tregua, enemigos espectaculares, poderes mágicos, bellos parajes...



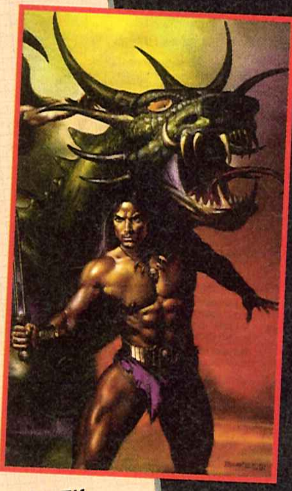
HOBBYTRUCO: El mejor truco para eliminar a estos bestiajos fin de fase es emplear la carrerilla con golpe incluido. Por si alguno no lo sabe, se consigue pulsando dos veces la dirección a seguir y luego el disparo cuando estéis cerca del enemigo.Otra forma efectiva de eliminarlos es esperar a que suelten el mazazo y luego saltar y asestarles unos cuantos espadazos mortales.

HOBBY CONSOLAS

Puro Golden Axe o un mito lógico.

La segunda parte de un juego genial, acaba de llegar a mis sabias y todavía temblorosas manos. Y no he tardado en comprobar, feliz, que todo el desarrollo puro y límpido que convirtió a Golden Axe en un clásico, ha sido incluído en este nuevo cartucho de una forma impecable y con un dinamismo y rapidez de movimientos que rayan lo increíble.

Bonitos niveles de factura lírica, encantadoras melodías de ambiente medieval y una jugabilidad capaz de elevar la adicción al límite de la realidad, crean un juego que, por segunda vez, hará historia.



The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 7
Dificultad: Jugando dos es bastante más fácil.


88

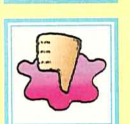

87


93





La super jugabilidad, la adicción, los gráficos y el sonido. Es decir, todo.

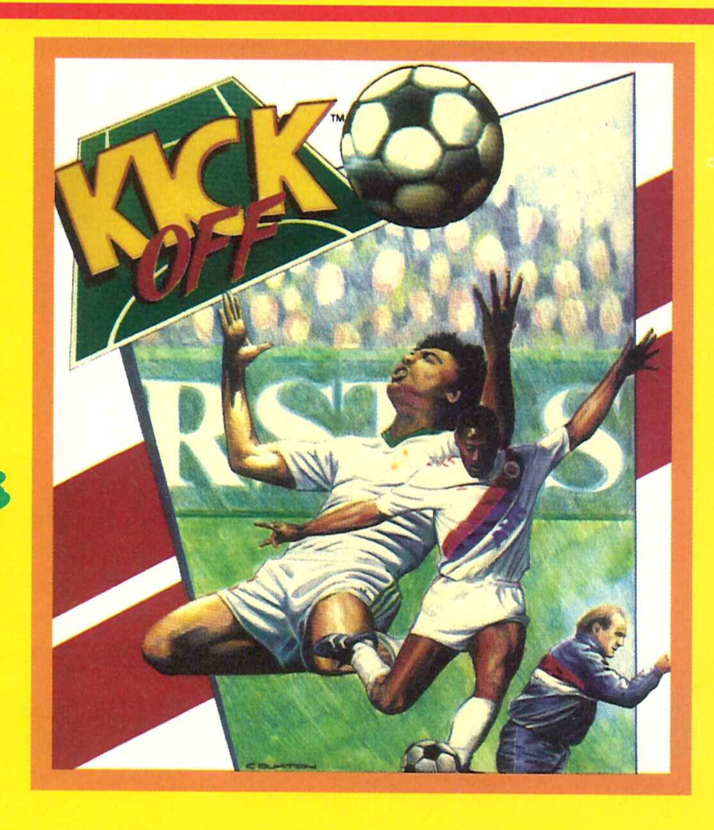

¿Es que tiene que haber algo malo?

90







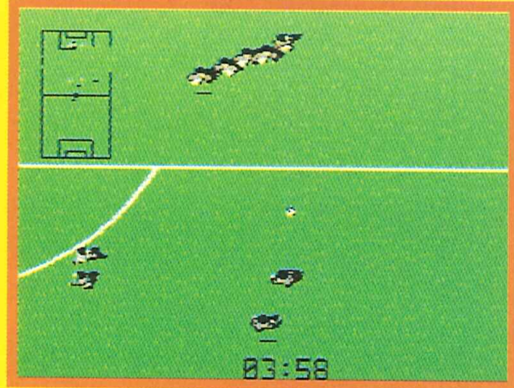


El mayor espectáculo del mundo. El deporte de masas que atrae desde niños a viejos. El fútbol, al fin y al cabo, es el protagonista de este juego para Nintendo.

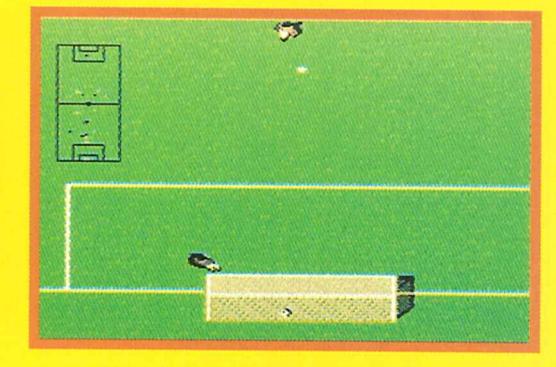
Pero, ojo, que no os vamos a hablar de un fùtbol cualquiera, inundado de influencias niponas al estilo Oliver y Benji que muy poco tienen que ver con el circo que los europeos nos hemos montado, sino de un fútbol especial, quizá del primer fútbol "fiable" que sale para Nintendo.

¿Que a qué viene tanta seguridad? Hombre, primero a que hablamos de Kick Off (el único e incomparable) y segundo, a que en su paso por NES, y nosotros damos buena fé de ello, no ha encontrado traba alguna para realizarse completamente.

De momento, y para empezar, la conversión trae la mejor garantía que en el caso de Kick Off debíamos esperar. Todo se ha mantenido igual. Desde las opciones principales de competir en la liga o copa Europea o Inglesa, jugar partidos únicos, amistosos internacionales y practicar, así como la elección del idioma -muy mal eso de haber prescindido del español-, hasta la elección de selección,



Si de algo puede presumir este Kick Off es de realismo. Vean sino esa barrera infranqueable al borde del área.



Aunque ahora ha terminado en gol, el penalty no será siempre la forma de evitar una derrota. Es fácil fallarlo.

HOBBY CONSOLAS

Un fútbol sin remiendos

Renovado cual arenga intencionada se presenta un balón con formas ampliamente Europeas. España, Inglaterra, Holanda, entre otras, se han preparado especialmente con la sana intención de hacernos pasar el rato futbolero más divertido.

En él encontraréis campos variables, vientos a favor y en contra, árbitros estupefactos y alguna que otra táctica en un remiendo que tapa los huecos dejados por los juegos de "Soccer made in Japan". Será un fútbol a nuestra manera, que no se dejó de la mano de Dios, sino que se cuidó al máximo para enseñarnos que es lo que Kick Off podría dar de sí. Ganar por goleada.

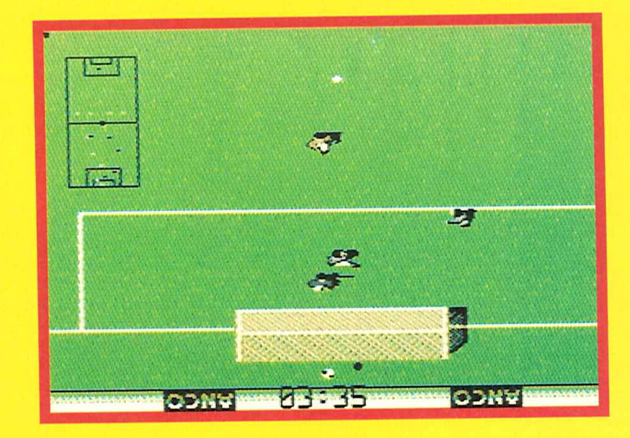
J. L "Skywalker"



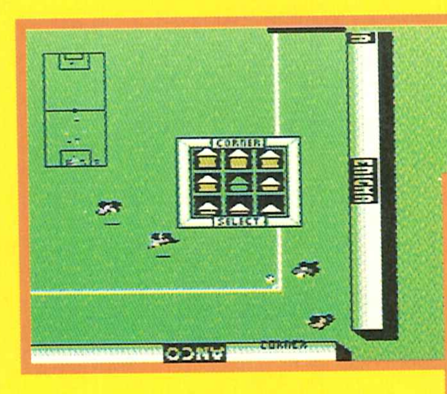
Un fútbol para jugar o... entrenar.

Variadísimas son las posibilidades que nos brinda este juegazo. Si en el texto principal os adelantábamos algunas, ahora aquí, os presentamos el surtido completo. Ojo al menú. Tácticas, viento, velocidad del programa, nivel de dificultad y hasta vuestro árbitro preferido. ¿Es o no es el fútbol más completo del mundo?.

OPTIONS
TERR NORMAL HUM BOUA ARTIFIC
DUREE 2X3 2X5 2X10 2X20
VENT SANS LUM MOYEN FORT
PROLONG NON OUI
AFTER TOUCH NON OUI
NIVEAU TEAM A TEAM B
CHOIX TACTIQ TEAM A TEAM B
ARBITRE RANDOM MATT JOHNS
OFFSIDE NON OUI
MARQUER NON OUI
VIT DE JEU NORMAL TRAINER
FAIT



Esta vez la pelota se ha ido fuera. Es el ejemplo más rotundo de lo difícil que es marcar un gol. Ya lo comprobaréis vosotros cuando el portero termine parándolo todo, o el delantero, que es primo de Julio Salinas, siempre la tire a la grada.



Corners y saques de banda son dos perfectas ilustraciones para reflejar lo completito de Kick Off. Tanto en los preámbulos, con ese cuadro de opciones, como en juego, sin saltarse una sóla regla.



su indumentaria, estado del terreno de juego, prórrogas, penalties, árbitro, tarjetas, fueras de juego... todo lo que un loco del balompié soñaría con manipular cotidianamente a los mandos de su NES. Pero la cosa no acaba ahí. Para nada. Hay que dar forma, color y carácter a lo que en origen viene de los ordenadores y convertir el fúbol clásico de las máquinas con teclado al fútbol moderno y a la vanguardia de las auténticas máquinas de jugar. En este sentido vosotros mismos os daréis cuenta del trabajo de Imagineer y desearéis con locura que se añadan más cosas. Para disfrutar más tiempo.

HOBBY CONSOLAS — Un kick off a la medida de tu NES

Parece que la 8 bits de Nintendo no estaba dispuesta a quedarse sin su versión de Kick Off. O al menos eso pensó la todopoderosa Imagineer cuando le cayó la licencia entre las manos y se puso a trabajar en el PROYECTO, así con mayúsculas, de convertir el fútbol de fútboles a la NES. Y todo, para que nadie se quedara sin paladear las delicias del mejor y más clásico juego balompédico de todos los tiempos. Con todas las opciones del original, con medidas extras y con el carisma del fútbol más sagrado.

Proporcionando a nuestra consola un increíble y efectivo scroll, dándole creatividad, poderío y toda la magia -con dificultad a prueba de bombas- que el mejor, quizá no el más divertido en Nes, juego de fútbol pudiera merecer. Una vez más, inconmensurable Kick Off.

The Elf

Los colores nacionales

A los ya tradicionales colores de cada uniforme, los señores de Imagineer le han añadido otros para que seas tú mismo el que fije las limitaciones. Con ellos podrás rediseñar las vestimentas a tu gusto y antojo, y tendrás la oportunidad de vestir de verde a los holandeses o de negro a los hispanos (lo de negro es por el luto de no ir a la Eurocopa.



LAS PUNTUACIONES

Deportivo

IMAGINEER
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La justa y necesaria. A veces más.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0

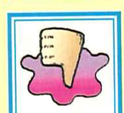
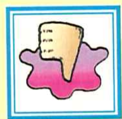


70


68


85

La suavidad del scroll y la jugabilidad.



El control inicial de la pelota. Se han olvidado del idioma Español.


80

LO MÁS NUEVO



Halley Wars

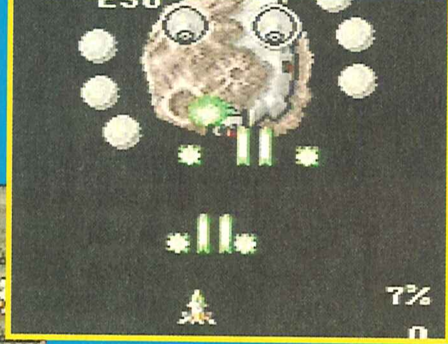
Marcianos a mí

A la Game Gear se le han ido los granos. Halley Wars es su prueba de fuego, como hacían los indios, para afrontar la mayoría de edad. No importa que carezca de originalidad, que se meta en órbitas desconocidas o que estorbe a los que odian las armas. Tener un matamarcianos en el catálogo es lo máximo a lo que se puede aspirar, mucho más todavía si pensáis que en la mayoría de los casos estos programas se convierten en rasero por el que medir la capacidad de las buenas máquinas.

Halley Wars no es ninguna oda al cambio, pero divierte, entretiene y todavía, si lo jugáis bien, es capaz de soprender. ¿La historia?. No merece la pena reseñarla. Basta decir que hay que luchar, disparar, esquivar, hacernos con arsenal y destrozar enteramente al enemigo final de fase. Nada del otro mundo.

Lo importante es, sin duda, el scroll vertical suavísimo, la acción que se crea en cuanto colocáis el cartucho y los efectos de sonido, choques y lanzaláseres que enseña Halley a las primeras de cambio. Es más que suficiente.

Los usuarios de Game Gear estáis de enhorabuena. Por fin os ha llegado un matamarcianos que os permitirá disfrutar a tope con el bello y noble deporte de la defensa personal intergaláctica.







A la vista de las pantallas cualquiera diría que nos encontramos ante un juego por lo menos, de Mega Drive. Pues no, pequeños, estas pantallas están sacadas directamente de una Game Gear. No estan mal, ¿verdad?.

HOBBY CONSOLAS — Unos marcianos muy divertidos

Una encuesta: ¿qué le pedirías a un juego de marcianos?. Enumero: rapidez, continuidad, acción, mucha acción, una dificultad en equilibrio con lo «chupao», adicción enganchante, efectos especiales de buena talla, sonido espectacular sin reiteraciones y capacidad de sorprenderte. Por este orden.

No voy a exagerar, Halley Wars no lo tiene todo, pero, para ser primerizo, cuenta con un montón de detalles que lo convierte en el juego de matamarcianos que buscas. Y que quede claro que no lo digo porque es el único cartucho espacial para la Game Gear. Lo suelto porque es verdad y a mí, a verdades, no me gana nadie.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

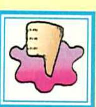
SEGA - TAITO
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: Incalculable.
Dificultad: Ciertamente, no se han excedido.






Ha marcado una muy buena pauta para matamarcianos venideros.



Que las continuaciones te lleven al principio del nivel.








ELEVATOR ACTION™

Habitaciones secretas, agentes enemigos, armas poderosas... Ayuda al Super Agente 17 en su misión imposible.



ROBOCOP™

Tú eres Robocop. Supera las diez emocionantes fases y elimina al enemigo.



NAVY SEALS™

El comando de las fuerzas especiales U.S. NAVY SEALS en su misión más arriesgada.



CHOPLIFTER II™

Sólo tu destreza puede salvar al mundo del caos total. ¡Eres nuestra única esperanza!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

Tú y tus tortugas favoritas debéis rescatar a la reportera April.



FORTIFIED ZONE™

Haz saltar por los aires la fortaleza acorazada más inexpugnable del mundo.



BUBBLE BOBBLE™

Burbujea durante unas horas con el divertido juego de los dinosaurios Bub y Bob.



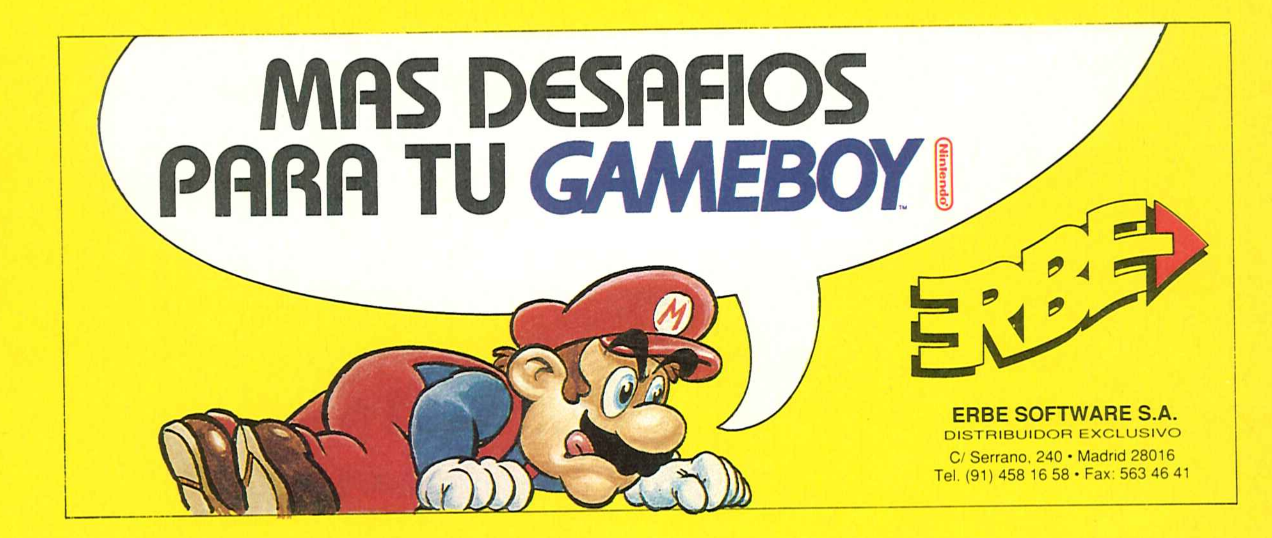
DUCK TALES™

Recorre con Scrooge Mc Duck cinco laberintos llenos de acción con pantallas secretas y trampas.



WWF SUPERSTARS™

Experimenta la emocionante acción de la lucha libre de la WWF, desafiando a sus cinco superestrellas.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41



THE SIMPSONS™

Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros que encierra su campamento de verano.



DRAGON'S LAIR™

Eres Dirk, un valiente caballero y tu misión consiste en reunir todos los fragmentos perdidos de la piedra de la vida.



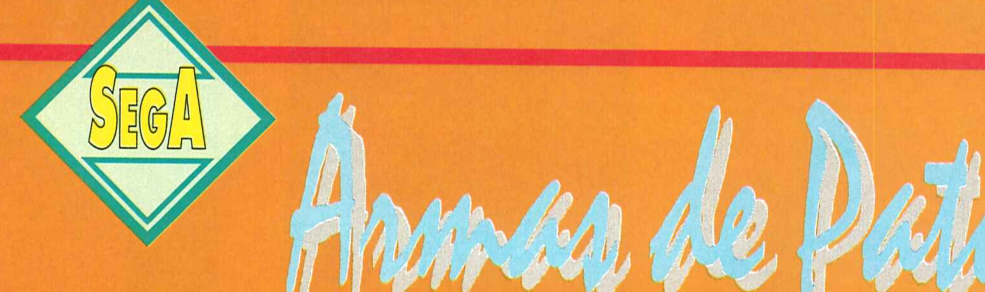
DOUBLE DRAGON II™

Una peligrosa misión donde cuenta tu destreza en las artes marciales.



GHOSTBUSTERS 2™

Libera a la ciudad de los traviesos fantasmas.





El inigualable, el único, el auténtico y genuino Pato Donald, inicia su segunda incursión en el mundillo de los cartuchos consoleros.

El argumento de esta nueva y sugerente historia parte de unas monedas de la buena suerte que el tío Gilito entregó afectuosamente a cada uno de sus tres sobrinitos. Pero parece que si las monedas han hecho algún efecto no ha sido precisamente de muy buena fortuna: la Bruja Spell ha aparecido en escena y se ha llevado consigo a los tres pequeños de la familia. Por supuestísimo, al amigo Donald no le queda otro remedio que lanzarse al rescate de sus sobrinos y sus correspondientes monedas, lo que en el mejor de los casos le supondría viajar a séis exóticas partes del mundo. Siete, si contamos el propio castillo de la Bruja. De primeras, el pato tendrá que encontrar a sus ahijados: uno de ellos se halla enjaulado en mitad de los bosques del Norte, el otro pasa penurias en la gran selva americana, y el último le cuenta chistes a un alce en mitad de los Andes. Sólo cuando les haya rescatado podrá ir en busca de las monedas, que han ido a parar a las Islas Tropicales, las pirámides y el Polo Sur.

Cada uno de los viajecitos responde al mismo esquema: imaginativos y coloreados paisajes, muchos saltos, algún que otro disparo y una dificultad a prueba de aventureros habilidosos de pro.

¿Te atreves a ser uno de ellos?. Inténtalo.

Al inicio del juego, las caras de los tres sobrinos os invitarán a visitar otros tantos escenarios del continente americano. Lo cierto es que ésto es sólo el principio, pues una vez que hayáis conseguido rescartarles,la aventura se alargará a otros cuatro paises más.

HOBBY CONSOLAS — Un sufrimiento muy divertido

¡Vaya paciencia la del pato!, ¿Eh?. Lo del rapto, pase, pero lo de las monedas me saca un poco de quicio. Porque no sabéis las gotas de sangre, sudor y alguna lágrimas que hay que derramar para hacerse con ellas. A Dios gracias que su fe y algún planteamiento más mundano, como el poder de las posaderas y las armas que le acompañan, mueven montañas, que sino... lo suyo, lo mío y lo vuestro no tendrían nombre. Aunque, mirándolo bien, ¿os habéis divertido?. Yo sí, y mucho. Eso es lo importante. Y que Donald se presenta en la Master System como protagonista de uno de los mejores juegos de plataformas existentes para estos 8 bits. ¿Suficiente?.

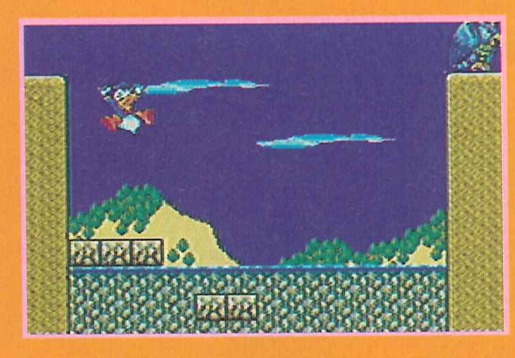
Giancarlo Vialli



HOBBYTRUCO: Si la fase del bosquecillo quieres atravesar, por las ramas de los árboles debes andar. Bonito pareado, ¿verdad?. Pues síguelo al pie de la letra si no quieres convertirte en postre de bichejos. O no coger nada, que también es posible.









Es completamente cierto. A Donald no le asedia insistentemente ningún enemigo. No hace falta. Bastan las plataformas, un par de bichos, el oso de final de fase y las lianas del Tarzán Donald para arruinar cualquier intento de avanzar con éxito. Y lo peor del caso es que no podemos darte ningún HOBBYTRUCO. Sería demasiado pesado y largo enseñarte a saltar, jugar, huir, esperar. Vamos, ni siquiera nosotros lo dominamos aún, así que...



Donald llega hasta nuestras consolas dispuesto a convertirse en un nuevo ídolo de Sega. ¿Duda álguien que lo conseguirá?.

HOBBY CONSOLAS

Genio y figura...



El pato Donald llega a la Master dispuesto a vivir una nueva y emocionante aventura situada en un típico entorno plataformero de simples y simpatiquillos gráficos, precisos saltos y escasos enemigos de dudosa voracidad.

Sin duda el juego tiene muchas virtudes, pero sus puntos fuertes son sus fantásticos movimientos, su elevado porcentaje de adicción y el propio dibujo de Donald, muy bien definido y que recuerda totalmente al dibujo animado original.

Un excelente título, adictivo como pocos, que demuestra que un gran personaje puede y debe hacer un gran juego.

El consolero enmascarado



LAS PUNTUACIONES

Aventura

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinit.
Nº de fases: 7
Dificultad: Cada viaje es morir muchas veces.

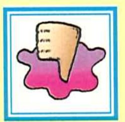





Gráficos	79
Sonido	60
Jugabilidad	80



La quintaesencia de Donald como repartidor de ilusiones.



Algunas cosillas. La más destacable: la dificultad.

80

LO MÁS NUEVO



El mejor amigo del consolero
Scrapyard Dog

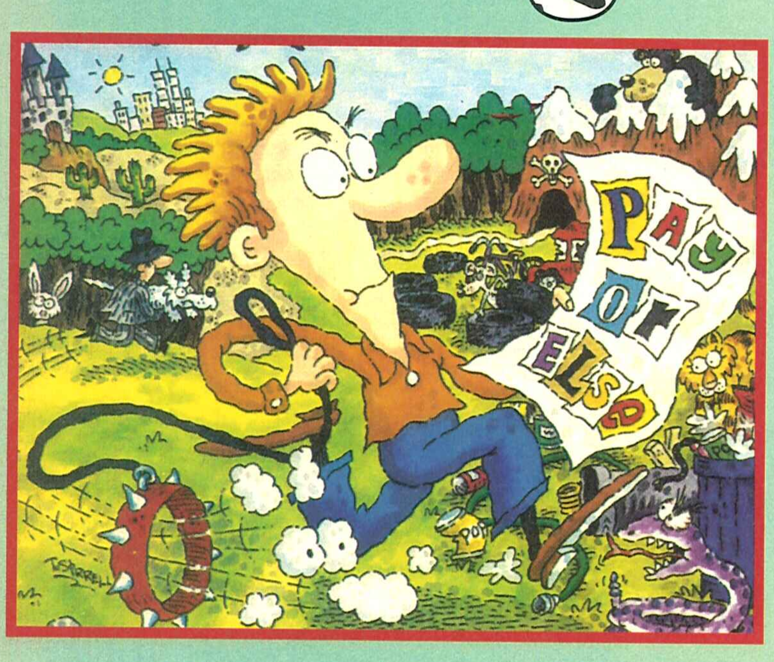
HOBBY CONSOLAS

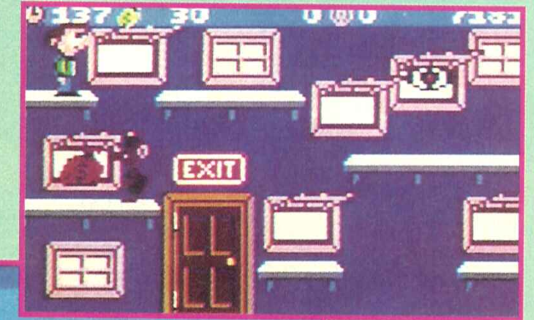
Otro juegazo de Lynx

No es una gran conversión de recreativa, ni tampoco una licencia cinematográfica, pero es uno de los mejores, más divertidos y adictivos juegos de todos los que han pisado los interiores grisáceos de la Lynx. Y es que lo tiene todo, un entrañable personaje que deambula por la pantalla, un suave scroll, unos gráficos supersimpaticones, y una jugabilidad más que aconsejable.

Pero si ésto no te parece suficiente, échale un ojo a la media docena de fases bonuseras, un oído a las llevaderas melodías y unas pesetas a las tiendas de consumibles.

The Elf





Aquí véis a Loui metido de lleno en una interesante sala de bonus. Vuestra misión en este lugar, consiste en recoger valiosos objetos, mientras evitáis ser atrapados por las ratas.



En lugares como éste, offices en inglés, nuestro amigo Loui podrá hacerse con todo tipo de objetos que le ayudarán a rescatar a su perro del alma.

Nuestro amigo Loui vivía felizmente en compañía de su perro Scrap. Los días transcurrían tranquilos y jubilosos para esta despreocupada y pintoresca pareja de colegas. Hasta que una mañana la desgracia se cebó sobre ellos: un desalmado apareció de repente y se llevó consigo a Scrap.

¡Pobre Loui, amigos míos!, no sabéis lo triste y deprimido que se quedó sin su amiguito del alma. Por suerte, o desgracia, el bandido dejó una notita donde animaba al propio Loui a que fuera al cementerio de coches a buscar a su mascota. Y allí se encaminó nuestro héroe, con un cargamento de viejos botes y dispuesto a enfrentarse a todos los enemigos indeseables que se cruzaran en su camino.

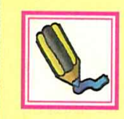
Pero esta vez sí que por suerte, Loui no estará solo en su epopeya perruna. Aparte de tu presencia, siempre inestimable, nuestro protagonista podrá encontrar ayuda en las tiendecillas que venden buenos útiles, en el graciejo gráfico, en las melodías acompasadas y en la imagen de su can.

LAS PUNTUACIONES



Acción

CREATIVE SOFTWARE
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa, la justa.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Bastantes

 80

 **Gráficos super simpáticos y jugabilidad endiabladamente buena. Las salas de bonus.**

 78

 **Que no haya continues, y... nada más.**

 92

87

LA GAMA DE ACCESORIOS MAS COMPLETA PARA TU CONSOLA


Funda para Game Gear


Maletín attaché para el Game Gear



Organizador Juegos Master System

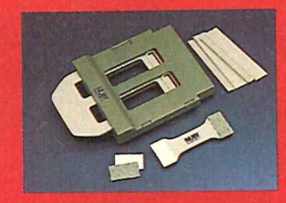
Organizador Master System


Funda Juegos Master System

Game Light Plus Luz y Lupa Juntos. ¡El mejor del mercado!

NUBY


Funda. para llevar el Game Boy contigo


Limpiador para el Game Boy


Batería Recargable hasta 10 horas de autonomía

Conector de coche para jugar en el coche sin pilas

Maletín Attaché.
Para guardar todos los accesorios Nuby en una maleta.

Distribuidor exclusivo **Corporate P.C**
Enrique Gimenez 4 08034 Barcelona
Tel 93-280-5666
Fax 93-280-0959



Cartuchera-Holster.


Luz. para jugar al Game Boy por la noche

Amplificador. para oír de verdad el sonido stereo de tu Game Boy

Lupa. para ver la pantalla de tu Game Boy 2 veces más grande

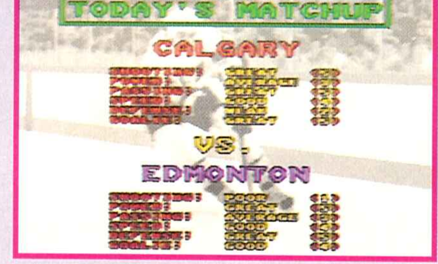

Funda de Juegos


Organizador con asa.



Mario Lemieux HOCKEY

Los equipos: Una liga sólo para americanos



La liga de Hockey sobre Hielo más emocionante y disputada del mundo, ha llegado hasta el corazón de nuestra Mega Drive. Así, de la mano del ídolo nacional, Mario Lemieux, conoceremos a los 16 equipos participantes en el juego y que, por supuesto, pueden preciarse de formar parte del auténtico circuito yankee.
Sea cual sea tu gusto en lo referente a los nombre de los equipos, y por tanto a tus predilecciones sobre la ciudades norteamericanas, pronto te darás cuenta de que no debes dejar nada al azar a la hora de elegir un conjunto, ya que todos incluyen una completa tabla estadística en la que tendrás que basarte para efectuar la elección que más se ajuste a tu sistema personal de juego. Vigila, por tanto, cualidades como el poder de disparo, la finalización de los pases, la velocidad o la efectividad de cara al gol. Todo ello será, por supuesto, vital de cara o conseguir la victoria.





EL ESPECTÁCULO DEL HIELO

HOBBY CONSOLAS

Si hubiera sido un poco más dinámico...

Desconcertantemente raro por otras cosas vistas, este "Mario Lemieux..." no consigue endulzar claramente los estímulos jugátiles de la población dieciseisbitera.
No lo decimos por escaseces propias, sino porque la gigantesca sombra de otro programa de parecido desarrollo, no ha dejado lugar para medias tintas.
El juego en cuestión no desmerece, pues posee unos amanerados gráficos y melodías bastante aceptables, los cuales han podido ser eclipsados por una jugabilidad carente del más absoluto de los dinamismos. Meter un gol puede ser una tarea, sino difícil, sí imposible.
Sin embargo, un místico halo rodea al cartucho. ¿ Tal vez la aparente cancha con sus no menos gráciles hombrecillos?

J.L. "Skywalker"

Un gran juego de Hockey debe cumplir dos reglas básicas: dejarte "helado" con sus gráficos y hacerte sentir a tope la emocion de la competición. Mario Lemieux parece conformarse con la primera.

HOBBY CONSOLAS

Lo mejor, el aspecto visual

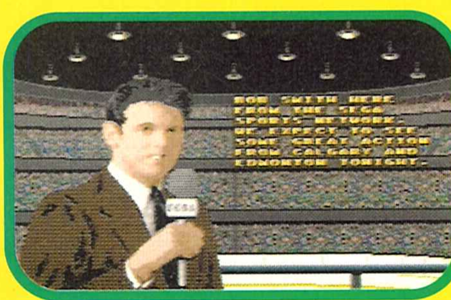
Mario Lemiux, su Hockey, es uno de los programas más atractivos que ha volado por aquí. No en vano, a su perfección gráfica podemos añadirle un sin fin de opciones y multitud de detalles absolutamente apetecibles.
Pero, -siempre tiene que haber un pero-, ni la exquisitez gráfica, ni los cientos de opciones constituyen bastante razón cuando de lo que se trata es de jugar al Hockey. Y no quiero decir ni que los jugadores no se muevan, ni que el scroll sea discutible... no van por ahí los tiros. Lo que quiero explicar es que, por desgracia, no hay nada en el Mario Lemieux, o no lo he encontrado, que sea capaz de proporcionarnos verdadera sensación de manejar un stick o de pelearnos con el contrario. Y esto es una pena, porque en el plano visual, el cartucho es realmente fuera de serie.

Giancarlo Vialli









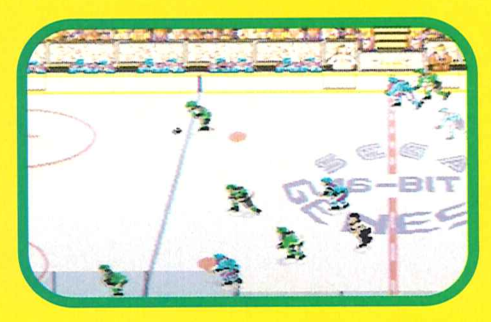
Un portero imbatible y unas rígidas normas obligan al jugador a concentrarse totalmente en el partido. La victoria, ya es otro tema.

El comentarista de la jornada, Bob, es un verdadero hacha en esto de la retransmisiones deportivas. Es como, Matías Prats pero en yankee.









LAS OPCIONES







En Mario Lemieux no sólo se os va a presentar la oportunidad de elegir el equipo o seleccionar partido amistoso o liga a muerte. No, ésto sería lo de siempre. En este cartucho también podréis apuntaros a practicar dos de los sucesos más excitantes que tienen cabida en este deporte: los penalties, con pase desde la banda incluído, y las peleas. De los penalties no vamos a decir nada, porque es algo que ya podéis imaginaros de lo que va, pero de las peleas... de las peleas, sí que hay mucho que hablar. Primero de su originalidad, porque hasta ahora nunca se había incluído como escena a parte, después, de su conveniencia, porque siempre viene bien para limar asperezas, y por fin, de su espectacularidad, porque está rematadamente bien lograda. Posiblemente estas opciones sean lo más divertido del juego.

Mario Lemieux Hockey, a pesar de estar apadrinado por un jugador canadiense, es un juego genuinamente americano.

Tal vez por esta excesiva presencia del "american way of life", el cartucho de Lemieux da mayor preponderancia a las opciones y la visualización gráfica que al deporte en sí, y prefiere dejarnos alucinados con los dibujos de jugadores e intros, a que disfrutemos como enanos practicando uno de los más apasionantes deportes que pueden pasar bajo la cada vez más cercana llama olímpica.

Y tan bueno es lo uno como lo otro. Nos parece perfecto, y aún más cuando se trata de la Mega Drive, que abunden las digitalizaciones, la buena música, los equipos, las peleas, el respeto por las reglas básicas y otras virguerías que vosotros mismos descubriréis.

En cualquier caso, estamos ante uno de los juegos deportivos más espectaculares del circuito Mega Drive. Y ésto ya es bastante.

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Sólo para grandes, grandes jugadores.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0




90



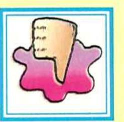
80



70



Las opciones y los detalles. La apriencia gráfica (y ya nos estamos poniendo un poco pesados con el tema)

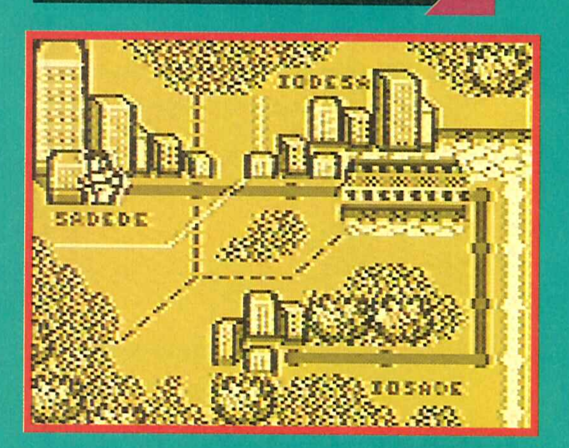


La jugabilidad no está a la altura del resto del juego.

79

GAME BOY





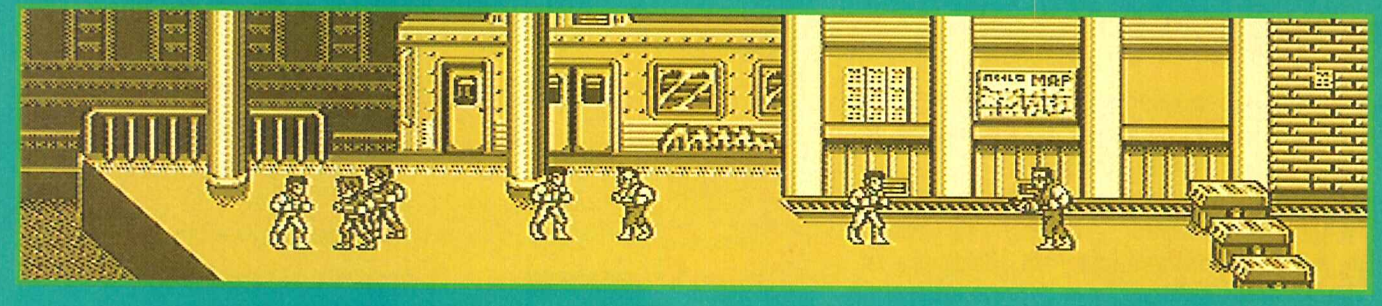
Los hermanos Lee, en tu compañía, recorrerán diez peligrosas zonas de la ciudad en busca del malvado Anderson, el responsable de todas sus desdichas.



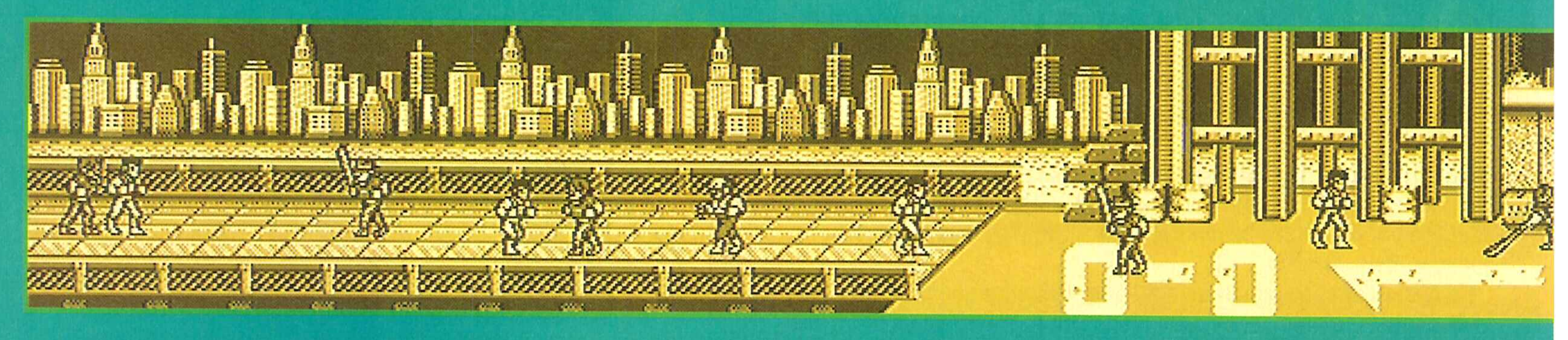
El Furor Del Dragon

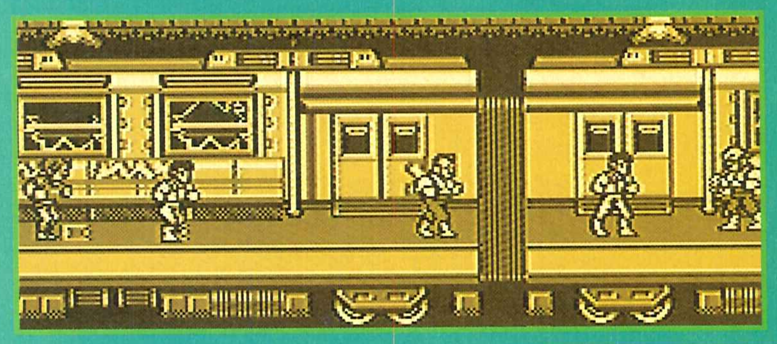
Los hermanos Lee, Billy y Jimmy, se reúnen de nuevo en nuestra Game Boy para invitarnos a compartir con ellos una de esas aventuras de ambiente callejero barriobajero que tan agradables ratos nos han hecho pasar a todos lo consoladictos.

Al parecer, la razón de esta aventura viene a cuento de que, tras sufrir en sus carnes las situaciones más desagradables del mundo: ver cómo su familia era pisoteada y humillada por una banda de desalmados o contemplar cómo su chica era raptada y maltratada por el villano de turno, nuestros

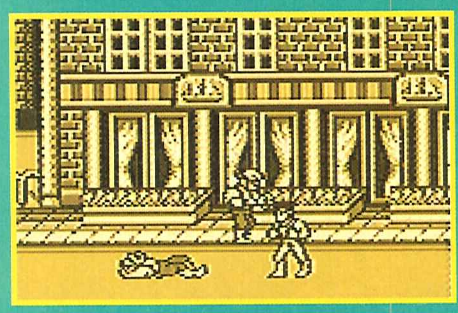


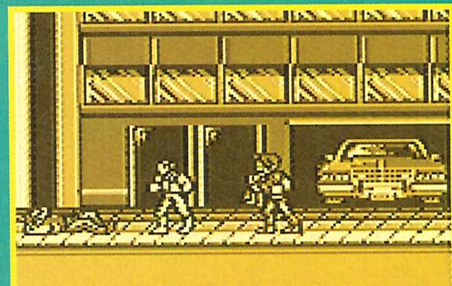
Fase 4: Andenes. En las fases 2, 4 y 8 te esperarán, cuando salgas del metro, unas encantadoras pandillas de macarras que celebrarán tu llegada con puñetazos variados.





Fase 3: El Metro.
Estos vagones de metro, plagados de rudos y polvorientos enemigos, serán el escenario de las fases 3 y 7. Afortunadamente, estos niveles son muy muy cortos.





héroes han acabado cogiéndole el gustillo a la cosa y han dedicido regresar en busca de nuevas vejaciones que les permitan enriquecer su capacidad de sufrimiento.

Pero ahora, -ellos se lo han buscado-, las cosas están más feas que nunca. Resulta que un enemigo acérrimo de la popular pareja, Anderson, celoso de su fama, se ha cargado al instructor de artes marciales más famoso del país y, por si fuera poco, ha tratado de echarles la culpa a los hermanos Lee. Pero no os preocupéis, tranquilos, con que ayudeís a nuestros amigos a demostrar su inocencia... asunto concluído.

Para ello os tocará atravesar diez peligrosísimas zonas plagadas de enemigos y formadas por parajes tan agradables como callejones sombríos, andenes de metro abandonados y un sinfín de escenarios espeluznantes que dilatarían la médula al más píntado. Por suerte, las artes marciales no tienen secretos para ti, que, como ya has demostrado, dominas todo tipo de técnicas relacionadas con saltos felinos, puñetazos en los riñones y demás contundentes agasajos corporales.

Bueno, consolegas. Todo esto está muy bien sobre el papel, pero... ¿seréis capaces de derrotar al mismísimo Anderson "in person"?. Si lo conseguís quizá los Lee Brothers se animen a protagonizar otro juego de esta increíble saga.

Así que, ya sabéis: la responsabilidad está en vuestras manos...

HOBBYTRUCO:
La mejor y más eficaz arma contra tus enemigos es la patada voladora. Para emplearla, deberás pulsar dos veces el botón B, una para agacharte y otra para atizar sin compasión. No dudes en hacer uso de este golpe en cuantas ocasiones sea necesario.





Fase 5: Las Calles.
Las aceras de San Francisco serán testigo de cientos de peleas protagonizadas por los héroes de la película, Billy y Jimmy Lee. Procura llegar al final con la mayor cantidad de energía posible, pues allí te esperarán unos guardianes realmente temibles.
Estos escenarios se mantendrán durante las fases 1, 5 y 9.

HOBBY CONSOLAS

Otro Double Dragon

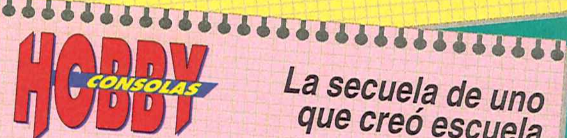
No sé si era lógico, al menos sí previsible: Double Dragon, ataca de nuevo. Y la verdad es que esta segunda parte nos ha vuelto a obsequiar con grandes aciertos: los movimientos y decorados que adornan tu lucha callejera han sido mejorados sensiblemente, los sonidos siguen siendo tan buenos, ó más, como lo fueran en su predecesor, y la esencia que lo aupó a la fama sigue fresca.

Aún así continúa existiendo un "pero". Éste es su desarrollo, el cual ha sufrido algún que otro recorte en cuanto a sus posibilidades iniciales.

Por todo esto, acabamos obteniendo un juego algo extraño, que nos ofrece tanto ventajas como desventajas con respento a su primera parte.

Double Dragon II es muy bueno pero...

J. L. "Skywalker"



La secuela de uno que creó escuela

La estirpe Double Dragoniana ha visto nacer su segunda criaturita. Y todo parece indicar que la diversión a base de mamporros, castañazos y demás, va a acompañar nuestros siete sentidos una vez más.

Y así es, amantes del Double Dragon, porque esta segunda parte es totalmente idéntica a su predecesora, tanto, que tan sólo ha visto crecer la cantidad de fases, que en esta ocasión asciende a diez.

Por lo demás, todo sigue prácticamente igual: la jugabilidad está garantizada, la adicción también y el resto de cualidades técnicas se mantienen en el mismo nivel, es decir, alto.

Poco más puedo decir, porque jugar a este Double Dragon 2, es como jugar al primero pero con gafas de sol.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ACCLAIM
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 10
Dificultad: Para los tiempos que corren... no es difícil.



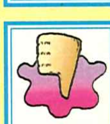




Los gráficos y su acción frenética.



84



Es demasido parecido a la primera parte.



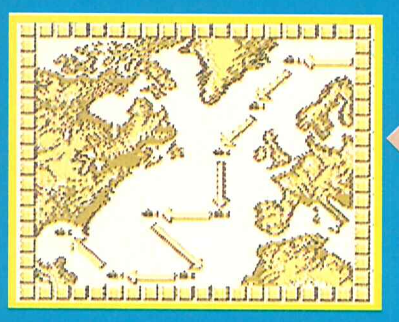




LO MÁS NUEVO

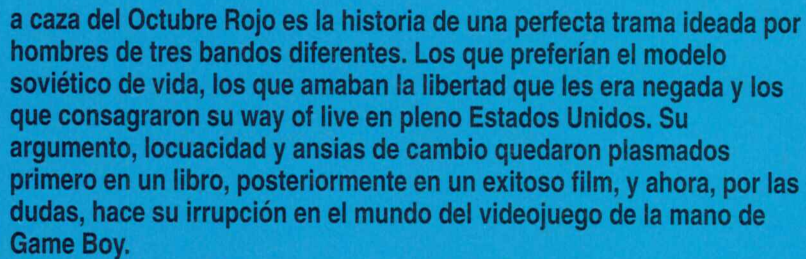
La caza del OCTUBRE ROJO

GAME BOY





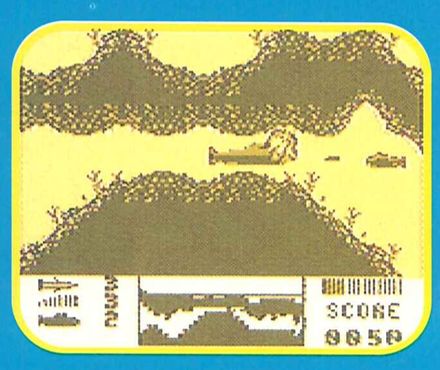
La huída imposible

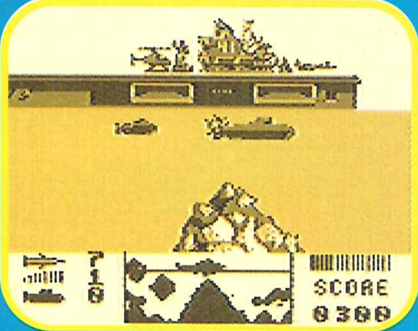


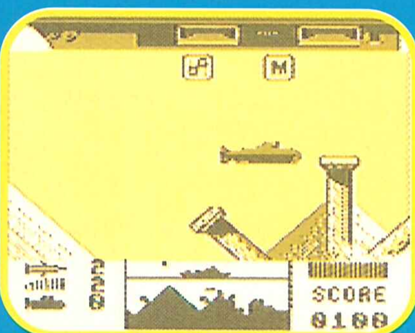
La caza del Octubre Rojo es la historia de una perfecta trama ideada por hombres de tres bandos diferentes. Los que preferían el modelo soviético de vida, los que amaban la libertad que les era negada y los que consagraron su way of live en pleno Estados Unidos. Su argumento, locuacidad y ansias de cambio quedaron plasmados primero en un libro, posteriormente en un exitoso film, y ahora, por las dudas, hace su irrupción en el mundo del videojuego de la mano de Game Boy.

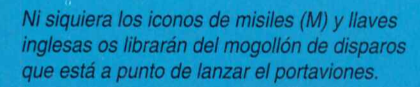
La situación que las tres experiencias querían hacer ver nos lleva a la etapa rusa pre-Gorbachev. El protagonista era un submarino negro cuyos motores albergaban la última tecnología en turbinas silenciosas. Y cuyo capitán era el primero en la lista de personas deseosas de abandonar el país. Hasta ahora fuerte, ¿no?.

El explosivo cocktail se convirtió pronto en una fuente de disgustos y la huída de Rusia se truncó en un arcade de disparos bajo el agua que repetía el protagonismo de las flotas y nos hacía desear no haber intentado nunca salir del país. O marchar rápidamente a casa en vista del impotente nivel de dificultad con que se nos trataba...











Ni siquiera los iconos de misiles (M) y llaves inglesas os librarán del mogollón de disparos que está a punto de lanzar el portaviones.

Una de las formas de evitar los disparos es apelar a la invisibilidad. El submarino se volverá blanco por un instante y nadie os verá.



El muro aún existe.

No sabía de la dureza de la flota soviética. Tampoco estaba al tanto de las dificultades que debía pasar uno para la salir de la URSS. Naturalmente hablo de oídas y ninguno de mis contactos estaba tan loco como para intentar pasar la frontera a bordo de un submarino. En cualquier caso me parece tortuoso, además de incalificable, enfrentarme a la caza del Octubre Rojo cuando el verdaderamente cazado es el jugador. Vale que toda la historia se haya reducido a un arcade de disparos, pero me exaspera no poder pasar de la primera zona de batalla, no ser capaz de avanzar nada y sobre todo, que cualquier cosa acabe por darme.

Giancarlo Vialli.

LAS PUNTUACIONES



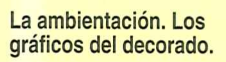
Arcade

EXPRESSIONS
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0 sobre 0
Nº de fases: 8
Dificultad: Inimaginable, increíble, desastrosa.



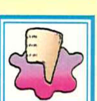






La ambientación. Los gráficos del decorado.





La dificultad acaba siempre en la injugabilidad. Cierto, como la vida misma.







69

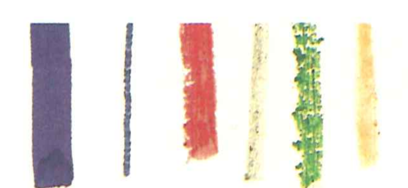
Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PAROdraw™

¡DIVIÉRTETETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS



PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.

¡DIBUJA CON EL MATERIAL QUE MEJOR UTILICES!



Por sólo 1.590 Ptas. (+200 ptas. de gastos de envío, IVA incluido)

Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.



1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)*

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)*

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

Forma de pago:
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ....
☐ Tarjeta de crédito VISA n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Contra reembolso.
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

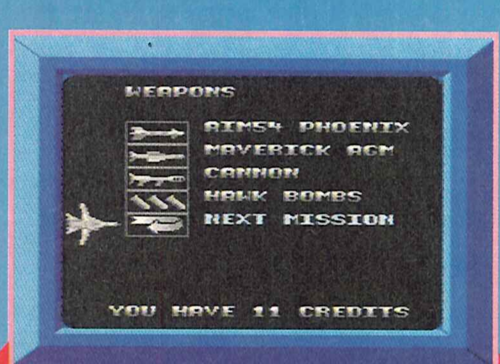
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

NINTENDO

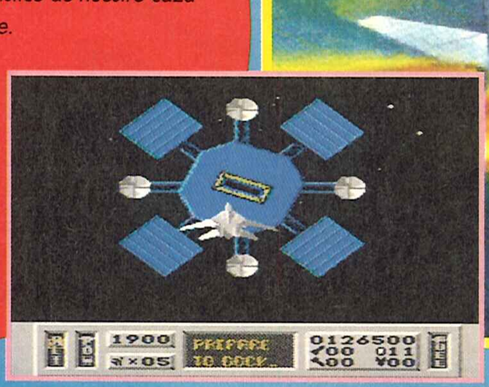
CAPTAIN SKYHAWK

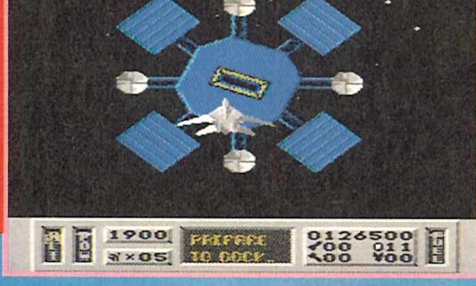


Tu base espacial

Uno de los detalles más interesantes del este juego es que, al finalizar con éxito cada misión, nos permitirá aumentar el arsenal armamentístico de nuestro caza de combate.

De esta forma, podremos hacernos con misiles Aire-Aire, Aire-Tierra o "simples" cañones. Cualquier arma será válida para abatir al enemigo. Y para divertirnos más, por supuesto.







Tremendamente jugable. Y tenso.

Haciendo propio el drama de las invasiones, nuestro héroe ha decidido adentrarse en el mundo de las perspectivas isométricas de la mano de los mayores expertos en el tema. Rare, la ex-Ultimate, ha desempolvado el baúl de los recuerdos para realizar una obra de arte jugátil que atrae desde miles de kilímetros a la redonda.

Trepidantes orografías, malvados peligros y, sobre todo, suaves, precisos y preciosos movimientos, ornamentan sobradamente una guerra de liberación que suena y compromete a la humanidad entera.

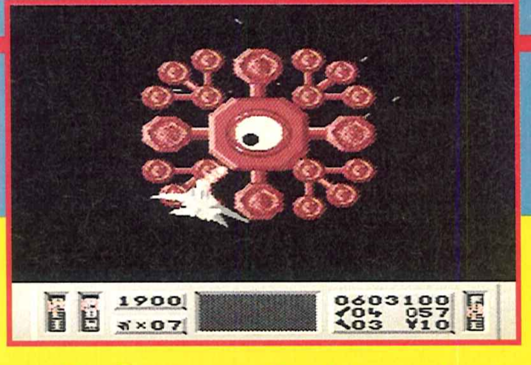
Un juego de los que pueden atorar el vacío más extenso. De esos que le gustan a tu consola.

J.L. "Skywalker"

Cuando entre un planeta deprimido y sus malvados invasores extraterrestres no existe un flechazo a primera vista, es que algo anda mal. Mal por que es sabido y conocido que en ese tipo de relaciones, el que más acaba perdiendo es el malo. Ya por hazañas de índole humano, en las que el héroe de turno se ceba con su presa, o bien por que los mandos de las hordas estrafalarias se acaban corrompiendo por la avaricia que produce la posesión de tanto territorio.

El caso que nos ocupa tiene que ver con ambos ejemplos. No hay más que seguir leyendo para comprobarlo. Unos pocos millones de seres deformes quieren conquistar la tierra para hacerse con un montón de energía. Van dados. Ni en la Tierra queda energía ni tú ni tu nave estáis dispuestos a consentirlo. Que para éso fuiste ascendido a capitán, ¿eh?. Así que prepara el F-14 isométrico y los ojos visores con que te agraciaron los dioses, y no dudes por un instante en lanzarte a la destrucción en el mundo fantástico.

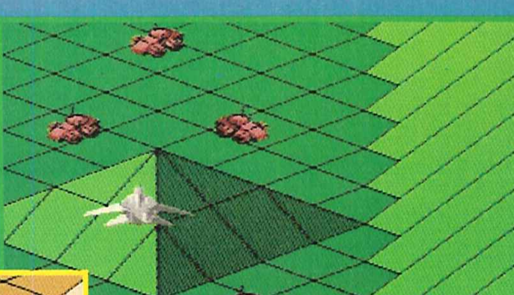




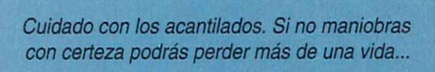
La base extraterrestre

Cuando tu habilidad haya alcanzado el grado de "piloto" y hayas salido igualmente victorioso de las ocho anteriores misiones, deberás enfrentarte con el verdadero "quid" de la cuestión, es decir, la base alienígena que reposa vigilante más allá de la atmósfera. Sólo su destrucción puede augurar un futuro digno al resto de la humanidad.

La perspectiva recreada en 3D es absolutamente soberbia. RARE, los maestros del estilo Filmation, han puesto toda la carne en el asador para demostrarnos que siguen al día. Por cierto, ojo a los tanques y las grandes montañas que, de ir a baja altura, podréis besar en más de alguna ocasión...

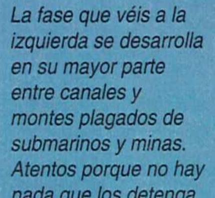


HOBBYTRUCO: Los orificios que coronan las pirámides constituyen el enésimo peligro que acecha ahí fuera. Al acercarte a ellos "escupirán" piedras de grandes tamaños.

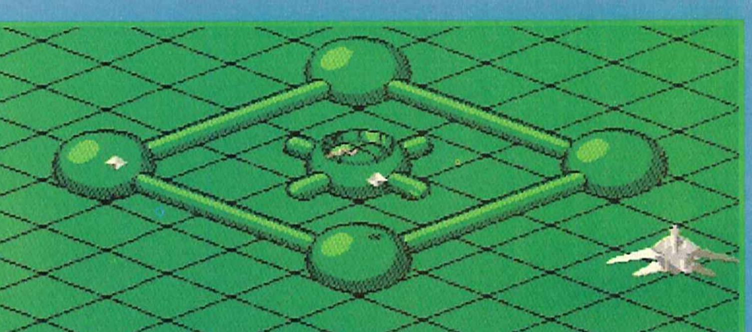


Cuidado con los acantilados. Si no maniobras con certeza podrás perder más de una vida...





La fase que véis a la izquierda se desarrolla en su mayor parte entre canales y montes plagados de submarinos y minas. Atentos porque no hay nada que los detenga.



HOBBY CONSOLAS

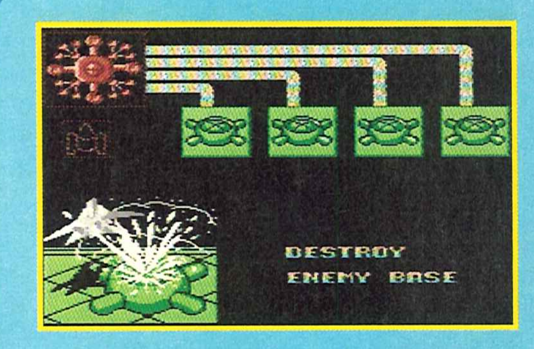
¡Que raro!, es de Rare

El equipo de programación más prestigioso para NES, Rare-Ultimate, vuelve a la carga con un auténtico juegazo de poderosas características tridimensionales y grandes dosis de adicción aérea. El dominio de estos muchachos en el campo de las tres dimensiones ha servido para crear uno de los mejores y más perfectos juegos que se han hecho para NES.

No contentos con crear un entorno tridimensional perfecto, han sabido combinarlo con fases al más puro estilo Afterburner increíblemente realizadas, y con interfases verdaderamente suculentas.

Musiquilla, adicción, realismo... Otro positivo para Rare por demostrarnos lo bien que se lo montan.

The Elf



¿Qué hacer?

Al iniciar cada misión se nos presentará una pantalla que, aparte de mostrarnos el camino que nos resta hasta la base alienígena, nos informará del objetivo que hemos de destruir, rescatar o aprovisionar.

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

RARE
Nº jugadores: 1
Dificultad: Es lo de menos...

Nº Continuaciones: Infinit.
Nº de fases: 9



81





80



88



La extremada jugabilidad y su portentosa realización.

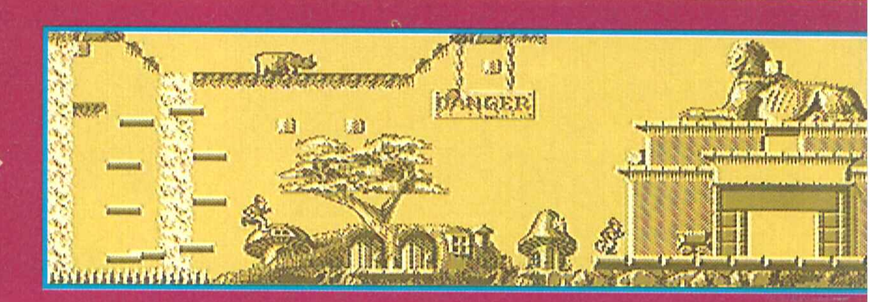




Que no posea más mundos para recorrer.

86







DRAGON'S LAIR®

La leyenda de Dirk

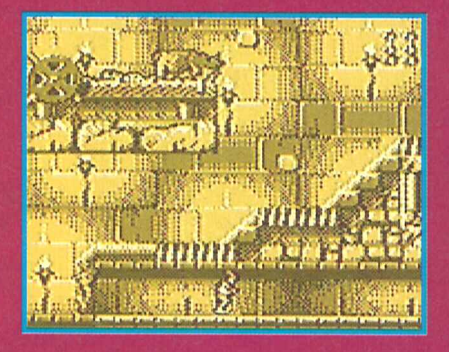
La princesa Daphne era conocida en todo el reino de Draconia por sus habilidades en magia blanca y por su estofado de cerezas.

Poco faltaba para que la linda princesita se uniera en feliz acontecimiento a Dirk, el osado caballero que tantas batallas había ganado al mal, pero mientras tanto algo terrible se fraguaba bajo el oscuro cielo del vecino reino de Ukrull. El sabio y maligno hechicero Mordroc había ideado el plan perfecto para apoderarse del bien más preciado de todo el reino Draconiano: la piedra vital.

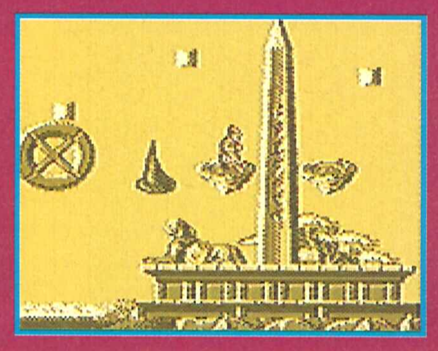
Y he aquí, que un desgraciado día, mientras la princesa paseaba por los alrededores del castillo, fue asaltada por cinco ogros con la intención de llevarse la piedra. En un alarde de fuerza y voluntad, la futura monarca lanzó el pedrusco contra los cielos y mediante un hechizo lo hizo explotar en mil pedazos, bueno, exactamente en 194.

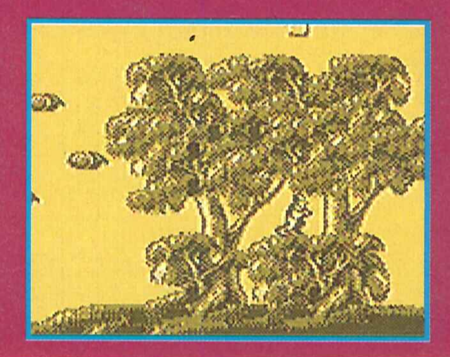
Esta gran hazaña no pudo evitar su rapto y posterior confinamiento en el castillo de Mordroc, el cual, al no poder obtener la piedra, se tuvo que conformar con la princesa.

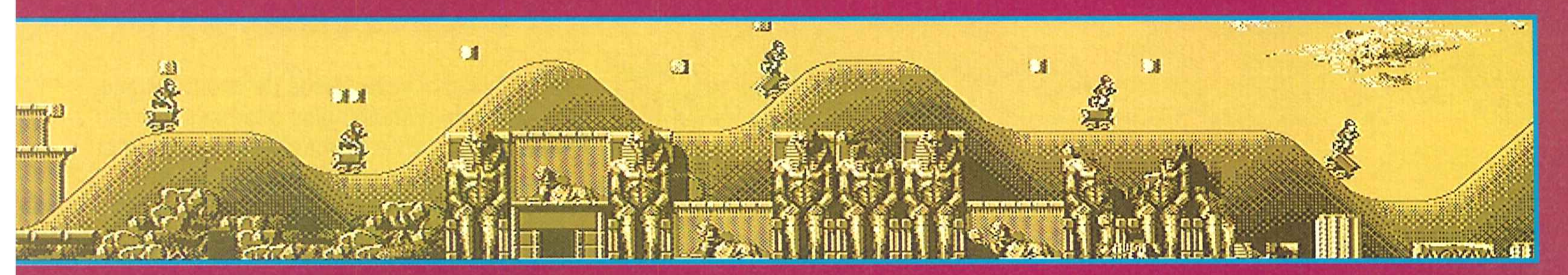
Pocas horas más tarde, Dirk recibía un mensaje del tirano:

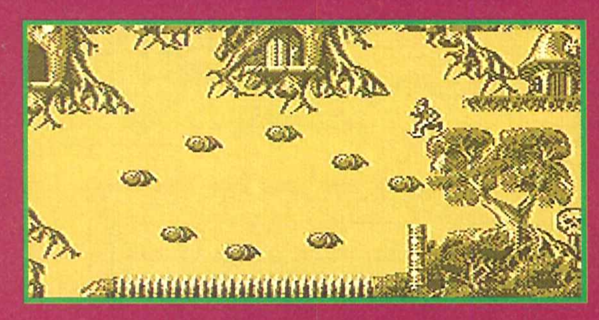


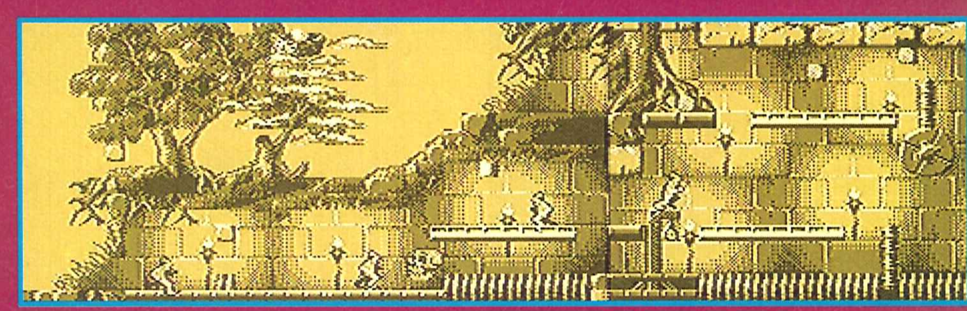












Falla la jugabilidad

Dirk, el ínclito héroe animado que tantas horas de diversión proporcionara en los ordenadores jugables, ha sido obligado, por aclamación popular, a estrenarse en la consola llevable del capitán N.

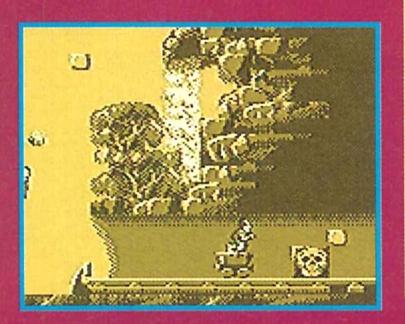
Con imperdonables, e ilógicas, lentitudes de juego, el cartucho sobresale por unos gráficos alucinógenos, nunca vistos hasta la fecha en una Game Boy, que desbordan con creces la imaginación del más pintado de amarillo.

Por lo demás, melodías interpretables y una adición muy condicionada por la escasa rapidez y altísima dificultad, te involucran en un juego atípico que puede llegar a divertir si pones algo de tu parte.

Monumentalmente grafiquero, escuetamente rápido...

J.L. "Skywalker"

Si te gustan los retos, apúntate a Dragon´s Lair. Su dificultad supondrá un auténtico desafío.



Visualmente perfecto, pero...

El Dragon´s Lair de Game Boy se ha intentado vestir con sus mejores galas para visitar la pequeña discípula de Nintendo. Y digo intentado porque, aunque este cartucho posee, sin duda, los mejores y más elaborados gráficos que jamás se hayan hecho para la Game Boy, desgraciadamente, los otros aspectos del juego han sido ligeramente olvidados.

Cuando empecéis a jugar seréis premiados con una dificultad altísima y más desesperante de lo que pueda imaginar mente inhumana, y el objetivo, fácil de contar, resultará casi imposible de cumplir.

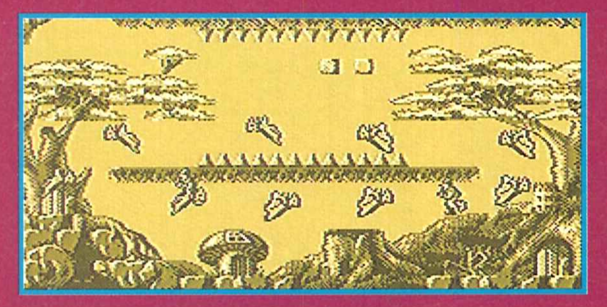
Un juego entretenidillo a primera vista, un poco agobiante a segunda, y bastante decepcionante a tercera. Un mito que se ha quedado tan sólo en leyenda gráfica.

The Elf

"...si quieres ver viva a la princesa, recupera todos los trozos de la piedra y entrégamelos antes de que cante el gallo mañanero".

Y Dirk se puso en marcha, y está dispuesto a conseguir todos y cada uno de los pedacitos de la piedra vital. Aunque para ello tenga que atravesar, -ya sea a pie o montado en una pequeña vagoneta-, bosques petrificados, poblados de trolls, lagos emponzoñados o cualquier otro desagradable paraje que se interponga en su camino.

En fin, la tarea no es fácil, pero todo sea por el futuro de Draconia.



Sí, lo sabemos, a simple vista parece imposible que nuestro amigo pueda pasar por esta maraña de peligros Pero no le quedará más remedio que intentarlo una y otra vez.

LAS PUNTUACIONES

Plataformas

IMAGESOFT
Nº jugadores: 1
Dificultad: Imposiblemente imposible.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 11 territorios.





93



70





60



Todo lo relacionado con los aspectos visuales, son increíblemente buenos.



Lo difícil que es y lo desesperante que resulta.

73

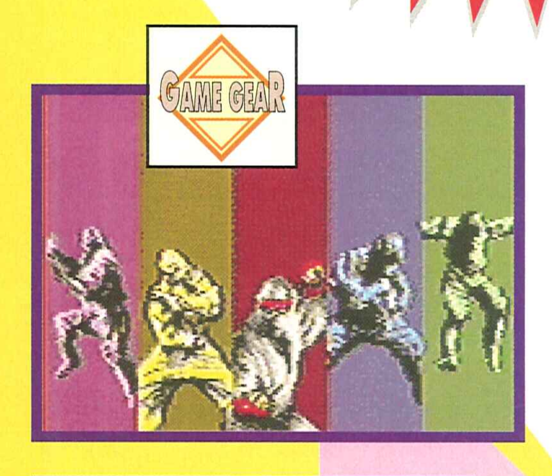
LASERS & PHASERS

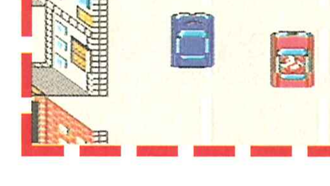
Ghostbusters

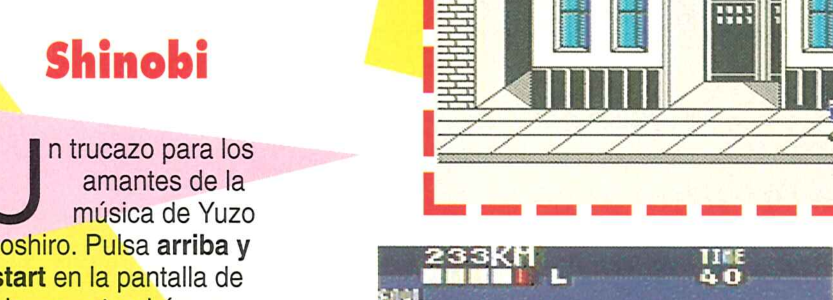
Gracias al caza-trucos del monte Miguel Angel, hemos tenido acceso a uno de los misterios mejor guardados de toda la historia pre-humana. Si quieres iniciar el juego con 40300$, no tienes más que elegir la opción "continue game" e introducir tus iniciales y tu número de cuenta: 3906912510

Miguel Angel Serrano, (Zaragoza)









Shinobi

Un trucazo para los amantes de la música de Yuzo Koshiro. Pulsa **arriba y start** en la pantalla de comienzo, y tendrás acceso a **todos los sonidillos y piezas musicales** del juego.

Arturo García





Bubble Bobble

Las burbujas han invadido el mundo desconocido y avanzan cual bellaco empedernido. Aquí, dragoncetes, tenéis las ¡¡ 100 claves!! accesoras a otros tantos niveles...

GAME BOY

001....VLL1	022....3GL1	043....HLLF	064....BGLF	
002....VGL1	023....DLL1	044....HGLF	065....VLL3	
003....KLL1	024....DFL1	045....ZLLF	066....VGL3	
004....KGL1	025....4LL1	046....ZGLF	067....KLL3	
005....WLL1	026....4GL1	047....GLLF	068....KGL3	085....3LL3
006....WGL1	027....CLL1	048....GGLF	069....WLL3	086....3GL3
007....JLL1	028....CGL1	049....1LLF	070....WGL3	087....DLL3
008....JGL1	029....5LL1	050....1GLF	071....JLL3	088....DGL3
009....XLL1	030....5GL1	051....FLLF	072....JGL3	089....4LL3
010....XGL1	031....BLL1	052....FGLF	073....XLL3	090....4GL3
011....HLL1	032....BGL1	053....3LLF	074....XGL3	091....CLL3
012....HGL1	033....VLLF	054....3GLF	075....HLL3	092....CGL3
013....ZLL1	034....VGLF	055....DLLF	076....HGL3	093....5LL3
014....ZGL1	035....KLLF	056....DGLF	077....ZLL3	094....5GL3
015....GLL1	036....KGLF	057....4LLF	078....ZGL3	095....BLL3
016....GGL1	037....WLLF	058....4GLF	079....GLL3	096....BGL3
017....1LL1	038....WGLF	059....CLLF	080....GGL3	097....VLLD
018....1GL1	039....JLLF	060....CGLF	081....1LL3	098....VGLD
019....FLL1	040....JGLF	061....5LLF	082....1GL3	099....KLLD
020....FGL1	041....XLLF	062....5GLF	083....FLL3	100....KZBJ
021....3LL1	042....XGLF	063....BLLF	084....FGL3	KGLD KGBJ

Out Run

El no va más de los trucos sobre ruedas. La bomba del año en cangurolandia. El truco de tiempo infinito, e inmunidad, para este super juego. No tienes más que esperar a que aparezca la pantalla de opciones para pulsar **arriba/ izquierda, los botones 1 y 2 y start**. Ya verás cómo es dicho y hecho.

Desde la parrilla de salida, para Hobby Consolas: Pau Barbeito (Barcelona)



E A Hockey

Muchos son los desdoblamientos corporales que producen en las mentes de los jugadores los terribles golpes que se asestan involuntariamente. Para evitarte parte de ellos te regalo, por que sí, un "mogollón" de clavejeadas letras con las que podrás acceder a distintas eliminatorias de la competición... todo ello bajo la atenta mirada de:



Juan Luis Ventura, (Madrid)

Cuartos de final:

Canadá-Holanda..........................HZSZG1475L9WRYFB
Suiza- Alemania..........................CDVMB7NBTRD860GS
Canadá- Estados Unidos............BHBL4VJBBD2MGDPR
Suiza- Dinamarca........................G197SVKFZS8VW0FH
Unión soviética- Yugoslavia.........GWYC4VM9LCW7RJ2M
España- Alemania........................CSTGR7YJ9KD21TXD

Semifinales:

Suiza- Unión Soviética.................CD0SJSSMB88MPT6N
Noruega- Canadá.........................FD48FH3DLHLB2J43
Unión Soviética- España.............GW3JNJLJKLZ0F1H0
Checoslovaquia- España.............CSZL5J8GTKSCN2Y9
Dinamarca- Canadá.....................GPKVCJ3R4GBG8GY3
Finlandia- Holanda.......................HZY36DF0YKM2X3PH
Suiza- Canadá.............................BHHSFR7YB6NF1FT3

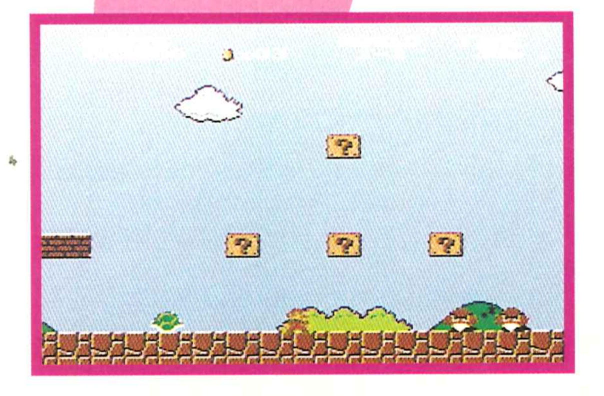
Finales:

Noruega- Portugal.........................FFBFS15Y115W0BG4
Estados Unidos- España..............CS4T348PS0BRNPV0
Noruega- Unión Soviética.............GW8NTYVPZFKV73RP
Canadá- Francia...........................GPR0943Z3WXV73VT
Noruega- Suiza.............................CD5YW9V5TVV5MLJP
Holanda- Alemania........................HZ3940F7XZ7FXRKG
Canadá- Italia...............................BHNZDB75BL7T02PT

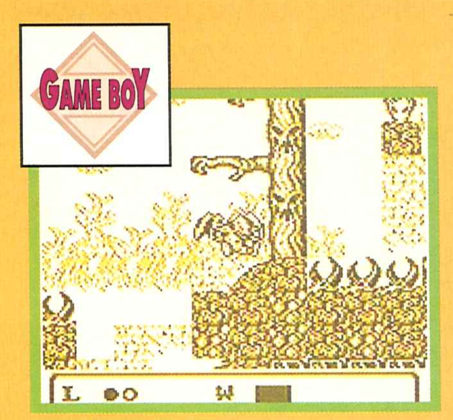
Super Mario Bros

Qué, tú, insigne personaje, ¿no conoces a Mario? ¿cómo osas decirlo en público? Como castigo, y para aumentar el número de horas que le vas a dedicar al cartuchillo (como si ya de por sí fueran pocas), te traigo, como no allegado espectador, un truco de continuidad mundana.

Cuando te maten pulsa **A y start,** de aquella manera, y volverás a empezar en el nivel en el que te encontrabas.

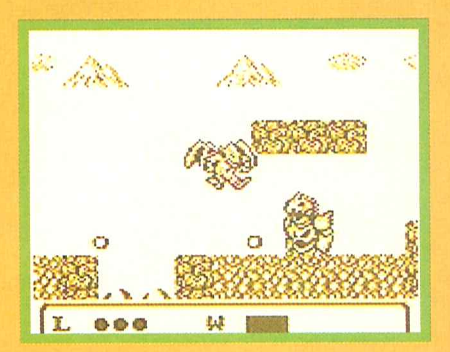


Gargoyle´s Quest

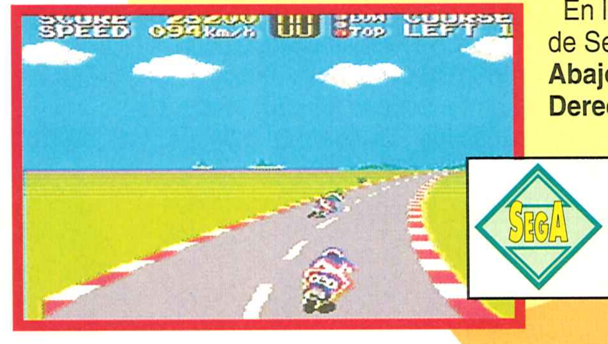


Estruendos malignos llenos de magia inundarán tus trémulos tímpanos cuando consigas deshacerte de los temibles Destroyers, a través de estas armas de triple filo con forma de combinación graciosa de letras y números. Animo pequeños ghost's...

4LSZ WEYA MMAP
9JXZ PEX5 MZBR GSJY
BTOB DU5B JAR4 TEXT
MZFR



Hang-On



El piloto de Monomotores Aleados Valencianos S.A., nos ha remitido un truquijuego con el que podréis disfrutar con otra "prueba" de velocidad, distinta a la del propio programa.

En la pantalla del logotipo de Sega pulsad **Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha.** En ese momento os saldrá un juego con un caracol como protagonista.

J. Carlos "Chonki" (Valencia)

Golden Axe

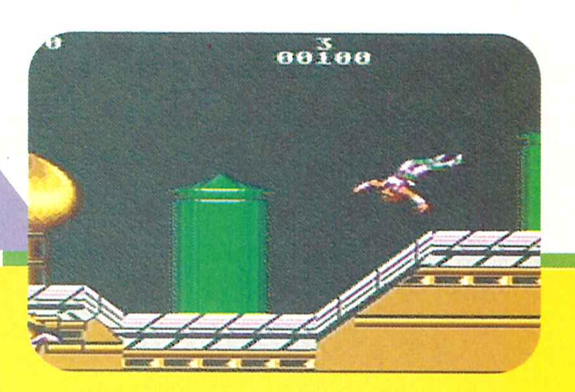


Extrañamente descolocante es la terrible argucia que os atraigo por arte de hacha mágica desde el mundo más oculto del malvado Death Adder. Cuando en la opción de dos jugadores descanséis, uno de los guerreros ha de **golpear sucesivamente al otro** hasta quitarle todas las vidas. Al retornar a la lucha, el jugador que fue golpeado mostrará tres esplendorosas "lifes".

Santiago Ramirez (Zaragoza)

LASERS & PHASERS





Strider

Caído el muro de Berlín, el precio de las anchoas afeitadas y la cabeza de Gabriel Torres Sala, de Madrid, nuestro héroe parece haber perdido su puesto de trabajo. Aun así, os entrego, por algo a cambio, cuatro combinaciones tecleativas con las que sacar de la quietud a nuestro redentor.

Misión 2: Arriba, botón 1 y 2. **Misión 3:** Abajo, botón 1 y 2
Misión 4: Derecha, botón 1 y 2. **Misión 5:** Izquierda, botón 1 y 2
Esto hay que realizarlo en la pantalla del logotipo de Sega.

Tiger Heli

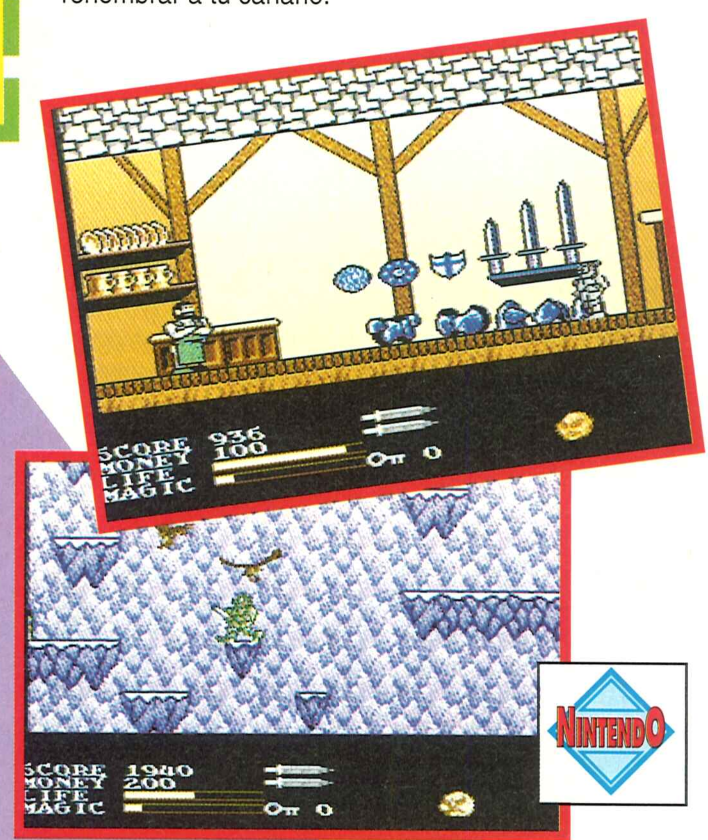
Por mis aspas electrocutables, he llegado tarde a salvar a los inocentes y no me quedan más oportunidades para hacerlo de nuevo... ¿ qué hago?... Si a tí, tremebundo héroe, te ocurre lo antes descrito no tienes más que pulsar, cuando te maten, los **botones A y B y abajo** para continuar. Tan fácil como renombrar a tu canario.

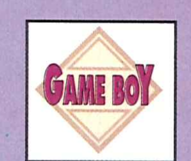


Populous

Los terremotos son lo de menos y los dioses han tomado el control y te obligan, insufrible hombrecillo, a introducir de la manera más rápida y veloz que conozcas las claves sobre mundos deconocidos que aquí véis inscritas. Todo, gracias a Dios, bajo los auspicios de... Victor Mateos
Móstoles

GENESIS SCOQUEMET MORINGILL GADACON
CORPEHAM LOWINGICK MINMPME SUZALOW
HURTLOPLAS SWAINGPAL BURMPAL BILADOR





The Hunt for Red October

De la mano del contramaestre de cubierta David García, originario del Real sitio de Aranjuez, os remitimos un torpedo submarino de numerosas yardas que recolecta aplausos allá por donde cae.

Pues bien, si pulsas **izquierda, derecha, select, B, izquierda, derecha, select, B y start**, podrás elegir, por derecho propio, el nivel en el que jugar.

David García (Aranjuez)



Ironsword: Wizard & Warriors II

Algunos suculentos passwords te valdrán, sobremanera, si quieres avanzar verdaderamente en esta dificultad hecha juego.

Empezar con el Ironsword: MQTRLZPBRDZZ
Con el hacha y el casco: RLTRLZPBMMZK
Con el escudo: WBTRLZPBDPZW

Sonic





Consoleros del mundo, temblad. Aquí os presento, y de la mano de esta consolera dama, una primicia mundial e interestelar para el no menos sensacional Sonic.

En la pantalla del título pulsad **arriba, C, abajo, C, izquierda, C, derecha y C**.

MEGADRIVE

En este momento oiréis un sonidillo. Mantened apretado **A y presionad start** hasta que Sonic haga su aparición. Si unos extraños numerillos invaden el marcador es que el truco ha funcionado. **Presionad B** para ir al modo "Debug", y así borrar todos los errores. Con el **botón A** cambiaréis el muñequito pricipal y con el **C** lo pondréis en el paisaje... ¡¡ además, con este truco, conseguiréis inmunidad total para el puercoespín azulete!.

¡Un super reloj jugable de Super Mario para...



Loli Caballero (Madrid)

LASERS & PHASERS



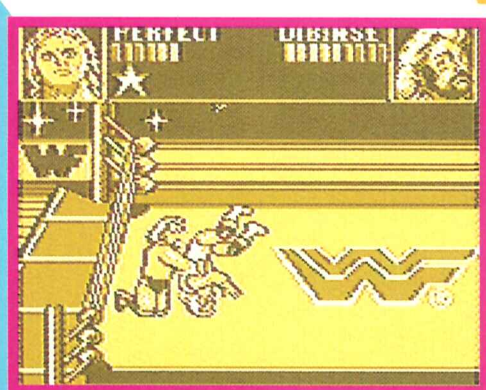
Robocop

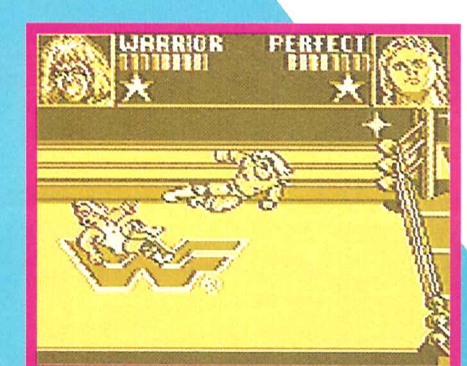
El mal establecido se ha hecho fuerte en la ciudad y el Robotijo policía ha decidido salir a la calle para erradicarlo. Os propongo que utilicéis esta argucia piñonera de aquesta manera. Cuando os maten pulsad **A, B, select y start** y obtendréis religiosamente continues infinitos. Sin efectos secundarios.

Alberto Luis Arana (Madrid)



WWF Superstars



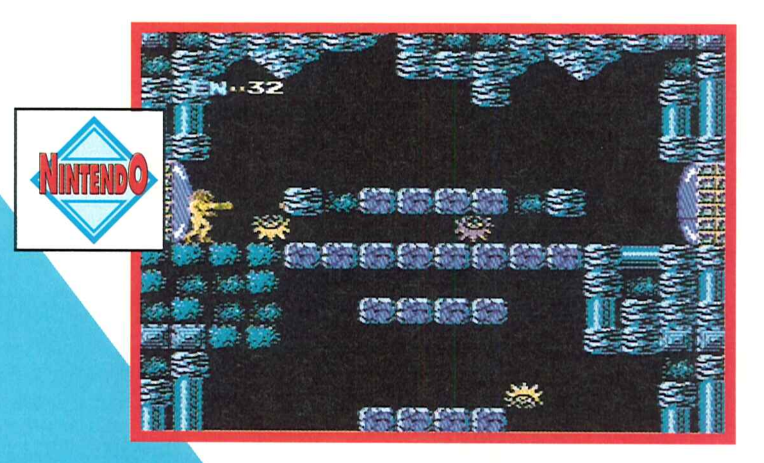


Nunca aprenderéis. Por más que os golpean seguís obcecados en intentar derribar a vuestros contrincantes con las más simples mañas y poses. Dejaos de tonterías y mirad con atención. Una vez que saltéis al ring pulsad **derecha o izquierda dos veces** y dar, seguidamente, **al botón B**. Nadie más, ni el mismísimo Mario, será capaz de pararos.

Jesús Saenz Fernández (Santander)

Metroid

Más realidades clavejeadas con tonos futureros para el protojuego de turno. En esta ocasión jugaréis, vostros solitos, con todo el arsenal de armas (nucleares, convencionales, fotomecánicas o megasintetófobas) que el juego posee. Apuntad la clave y a vuestro enemigo... ¡¡ no podéis dejarle escapar!! **mMuiS1 II6-GE JIs?h0 m00WRM**



Wonder boy III



En comunicación directa con el jugador número uno de las islas Checoslovacas, Francisco Gabriel, hemos recibido un pim-pam-pum-password con el que obtendréis las siguientes ventajas: toda la munición, escudos, espadas y armaduras del mundo, y la posibilidad de acceder a todas las entradas ocultas que se desprecien.

3YGU PYZ ZY7K NRR

Francisco Gabriel Torres (Madrid)



Thunderforce III

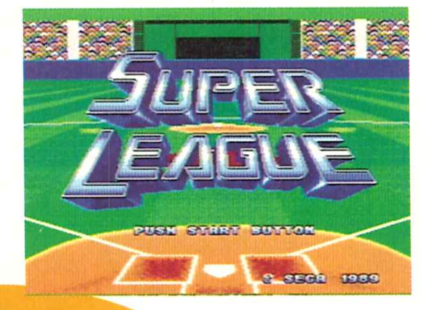


No llores más por el hecho de que tus facultades jugátiles te reduzcan constantemente a perder vidas, pues te proporciono, en este momento, un truquejo enclenque con el que conseguir todas las armas del arsenal Sega.

En cualquier momento de la partida, pon la **pausa y pulsa diez veces Arriba, dos el botón B, dos veces hacia Abajo y otras dos, de nuevo, al botón B**. Ahora sólo tendrás que pulsar el botón B tantas veces como armas desees... si es que quieres alguna.

Frederic Samarra Sancho (Tarragona)

Super League



Es sabido por todo el mundo que jugar al béisbol es tan difícil como terminarse un juego de rol Hindú. Pero para remediar "ello" te traigo, como casi siempre, un montón único de claves con las que competir en la liga mundial con, y contra, los equipos que desees.

La clave general para competir en la liga mundial es: **H - - flmnjiaVXhlQZPqBCVA.** En el primer espacio deberéis introducir la letra del equipo que queréis controlar, y en el segundo espacio, la letra del equipo contra el que os queréis enfrentar.



A....Los Angeles
B....Atlanta
C....San Diego
D....Detroit
E....Toronto
F....Milwaukee
G....New York Yankees
H....Boston
I....Baltimore
J....Cleveland
K....Minnesota
L....Kansas City
M....Oakland
N....Seatle
O....Chicago White Sox
P....California
Q....Texas
R....St. Louis
S....New York Mets
T....Montreal
U....Philadelphia
V....Pittsburg
W....Chicago Cubs
X....San Francisco
Y....Cincinnati
Z....Houston



Solar Jetman

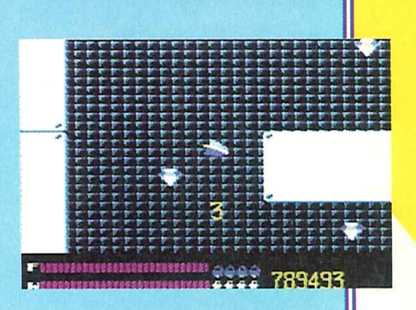


Vaya passwords para el estupendo juego de Rare que nos hemos marcado colegas, es de lo mejorcito que habéis visto nunca, seguro. Con esta super clavecilla, vuestra nave aparecerá nada más y nada menos que en el planeta 14, el mundo escondido.

Además tendréis 15 naves, resistentes escudos y una cuenta corriente de 700.000 Zennies. ¡No os quejaréis, alimañas solares!

El password es: **ZHHZQQQQNNNN**









NACIDA PARA JUGAR

La fiebre de las consolas se ha convertido ya en auténtica epidemia y los contagiados se cuentan por cientos de miles. Pero no penséis, amigos, que los doctores consoleros van a darnos ni un sólo minuto para que nos recuperemos. Una nueva y mucho más divertida plaga ha caído sobre nosotros: la plaga de los 16 bits y Sega, Nintendo, NEC y SNK tienen ya sus modelos a punto y completamente listos para la gran invasión. Por esta razón, iniciamos una serie en la que comentaremos las características más destacadas de todos los modelos que están haciendo su aparición en el mercado.

Y, para empezar, nada mejor que la Sega Mega Drive, consola que, a pesar de llevar algún tiempo en el mercado, aún mantiene intactas sus esperanzas de convertirse en la más vendida en todo el mundo. Que lo consiga o no, está, una vez más, en vuestras manos.

Así es, amigos, a partir de este mes vamos a hablaros en esta nueva sección de todas las características, cualidades, virtudes, defectos, mitos, leyendas y demás anécdotas que se nos ocurran de todas y cada una de las consolas 16 bits que podéis encontrar distribuídas oficialmente en España.

Preparáos, pues, para un viaje alucinante a través de la historia de las más grandes y potentes máquinas productoras de diversión de todos los tiempos.

La veteranía es un grado

Y, como es lógico, este primer gran reportaje tiene que estar dedicado a la más veterana de la categoría, a la consola 16 bits por excelencia: la Sega Mega Drive.

Como sabéis, este increíble aparatito ha cosechado mil y un laureles en favor de las arcas de Sega, pero parece que la Mega aún no ha querido demostrar todo lo que puede dar de sí. Lo que nos ha dejado ver hasta ahora ha sido tan sólo un anticipo. La batalla real está a punto de comenzar.



Sonic
La mega mascota

Sin duda, el mejor y más impresionante juego hecho para Mega Drive, -y que sólo podrá ser superado por su segunda parte-, es el que protagoniza este supersimpático y azulado personaje.

El cartucho, de diversiones casi infinitas, ha catapultado a nuestro puerco-espín favorito hasta el estrellato como mascota de la compañía. Y no es para menos: todas las versiones del juego son realmente geniales, pero es en ésta de 16 bits donde alcanza una brillantez digna de leyenda.

Con unos gráficos espectaculares, melodías pegadizas, escenarios super originales y una adición y jugabilidad merecedoreas de un auténtico diez, este juego se hace indispensable y vital para todo Megadrivero.

¿Que exageramos?, pues ¿porqué no lo comprobáis con vuestros propios ojos?.

Sus mejores juegos

Afterburner 2
La perfección aérea



El objetivo que se nos presenta en este auténtico clásico de los juegos aéreos consiste en atravesar las líneas enemigas y apoderarse de sus planos secretos.

Pero no creas que esto te va a resultar sencillo: 23 difíciles misiones llenas de aviones enemigos de todo tipo y alguna que otra fase para recuperar fuel y misiles, acechan tras la carlinga de este espectacular F-14 dispuestas a hacértelo pasar pipa.

Este gran cartucho iguala con pelos y señales el trepidante realismo de la recreativa y, además, contiene todas las fases, todos los enemigos y todos los mareos y pérdidas de conocimiento que convirtieron al Afterburner maquinero y recreativista en un mito con alas.

Dedicado especialmente a los amantes de las emociones fuertes y de los vuelos rasantes super sónicos.

Castle of Illusion
La imaginación hecha juego



La bruja Mizrabel, envidiosa de la belleza de la novia de nuestro ratoncete, ha optado por raptarla y esconderla en las lóbregas mazmorras del Castillo de la Ilusión.

Por supuesto, Mickey no se va a quedar cruzado de brazos y está totalmente dispuesto a enfrentarse a los séis gigantescos niveles, cientos de enemigos y miles de sorpresas que le separan de su novia Minnie.

Si no existiera Sonic, quizá este Castle of Illusion podría ser considerado como el mejor juego para Mega Drive. Los gráficos te situarán de lleno en el mundo Disney con toda su magia, encanto y fantasía, al igual que todas las melodías que acompañan los graciosos movimientos de nuestro ratón.

Por supuesto la jugabilidad es a toda prueba, al igual que su legendaria adicción, por lo que Castle of Illusion puede ser el juego de tu vida.

Fantasía
El más "bonito"



"Y he aquí que los traviesos vientos del sur se llevaron consigo todas las notas musicales que formaban la partitura de la más bella de las melodías..."

Este es el argumento que sirve de excusa para que Mickey, enfundado en su simpático traje de mago, se presente en nuestra consola con un cartucho que contiene los gráficos más alucinantes que jamás ha visto la Mega Drive y una banda sonora que no tiene nada que envidiarle a la de la mismísima película. Una auténtica maravilla.

La única pega de este juego es su gran dificultad, que nos hará practicar una y mil veces hasta que lleguemos a aprendernos casi de memoria todos los movimientos que tendremos que ir haciendo para sortear a nuestros numerosos enemigos.

Si quieres soñar con tu Mega Drive, hazte con este cartuchete made in Walt Disney y ayuda a Mickey a encontrar las notas musicales desaparecidas.

Haciendo un poco de historia...

Nuestra gran consola y amiga de infinitas aventuras Mega Drive, vió la luz del día hace nada más y nada menos que cuatro largos años. En aquellos momentos, allá por 1988, en la tierra del sol naciente, Japón, la consola Nintendo con su gran soporte de hardware y software dominaba casi por completo la situación. Tan sólo la PC Engine, semi 16 bits, con su recién sacado CD Rom y la Master System de Sega, hacían una mínima sombra al gigante nipón por excelencia.

Por aquellos días los rumores de la aparición de una tal Super Famicom y una tal Sharp X68000 circulaban por todos los entornos consoleros del país, pero todo eran meras especulaciones y nadie parecía darle mucha importancia a estos comentarios.

Pero he aquí que Sega, haciendo acopio de valor y arrojo, trató de revolucionar por completo el mercado lanzando la Mega Drive en las navidades del 88. Esta consola, pese a disponer en esos momentos de tan solo tres juegos, se vendió al instante y comenzó a cosechar éxitos a tal velocidad que la hasta el momento superpoderosa Nintendo empezó a ver cómo se tambaleaban los sólidos muros de su castillo.

El primero de los títulos editados para la revolucionaria Mega Drive fue el mítico Altered Beast, conversión totalmente idéntica a la recreativa y que, a buen juicio de algunos, (como el experto consolero Julian Rignall), incluso mejoraba a ésta en algunos aspectos.



A pesar de que la Mega Drive vió la luz en Japón hace más de tres años, sus características técnicas continúan en vanguardia, e incluso algunos modelos más actuales no han conseguido igualarla.

MEGA CD: El futuro llama a tu Sega

No cabe la menor duda de que el tema de moda, no sólo entre los poseedores de una Mega Drive, sino también entre cualquier buen aficionado a los videojuegos, es el de la esperada unidad de CD Rom, cuyo lanzamiento en España parece ya inminente.

Y la enorme espectación que se ha despertado en torno al Mega CD es totalmente lógica, pues este futurista y casi indispensable aparato va a dotar a la Mega Drive de unas posibilidades increíbles, no sólo en lo que a los videojuegos se refiere, sino también en relación a otros campos como el musical o cualquier otro que utilice al disco compacto como soporte.

Pero vayamos a los juegos que, de momento, es lo que nos interesa. Para empezar diremos que el Mega CD posee una velocidad de proceso de 12.5 Mega herzios, lo que supone un gran aumento respecto a sus 7.5 Mhz habituales. Otra característica importante es que el dispositivo alcanza los 6 Megabits de memoria, lo cual le permite almacenar muchos datos sin necesidad de estar cargando continuamente de disco. Además, las rutinas de ampliación, acercamiento y rotación que tan espectaculares efectos son capaces de producir, vienen igualmente incluídas en el Mega CD de Sega.



En lo que respecta a los títulos en concreto, no hay nada claro por el momento. Hasta ahora han salido unos cuantos juegos estilo "rol" que incluyen escenas animadas de batallas, intros al más puro estilo de los dibujos animados nipones y espectaculares orquestaciones, pero es más que posible que estos juegos no salgan por el momento de Japón. ¡A ver quién es el guapo que traduce éso!.

Pero tranquilos, no os pongáis nerviosos, porque no os váis a quedar sin juegos tan alucinantes, o incluso más, que éstos. Sabemos por fuentes bien informadas que ciertas conversiones de recreativas como el G Loc o el Rad Mobile saldrán en breve, y dicen las buenas lenguas que incluso el Sonic 2 podría hacerlo también, ¿será verdad?

En fin, amigos, tampoco queremos adelantar demasiado los acontecimientos. De momento os confirmamos que el Mega CD, -con el que Sega se propone sacudir una vez más el mundo de las consolas-, saldrá al mercado el próximo verano. Para entonces ya os habremos preparado un suculento artículo en el que analizaremos en profundidad tan revolucionario invento.



Esta consola dispone de todo tipo de inputs y outputs, desde los conocidos ports para joystick o la interesante salida para cascos con volumen incluído, hasta otras menos típicas como la del CD Rom, situada a la derecha, bajo una pequeña tapita. Por supuesto, tampoco faltan las salidas de antena TV, de video/audio y una conexión EXT para módem. Interesante, ¿no?

Simultáneamente surgió Space Harrier 2, una más que decente conversión, y Super Thunderblade, quizá el más flojillo de los tres pero todavía bastante jugable. El siguiente juego que visitó, un mesecillo despuées, la ranura de cartuchos de Sega fué el divertido Alex Kidd, versión ampliada del juego de la Master que en la Mega no llegó a alcanzar el éxito de su predecesor.

Pués si amigos, esta consola, con tan sólo estos cuatro cartuchos en el mercado supo cautivar a propios y extraños y se vendió, como ya hemos dicho, de una forma fulminante en Japón.

Mientras tanto en Europa...

En el Antiguo Continente el crecimiento del campo consolero avanzaba bastante más despacio que en las tierras del sol naciente. En el Reino Unido, capital europea del videojuego, la consola más vendida era por aquel entonces la Sega Master System, que, a través de Virgin Mastertronic, estaba siendo distribuída en toda Europa, España incluída.

Este hecho hacía pensar que la Mega Drive iba a ser rápidamente distribuída en Europa, terreno en el que el mercado estaba (y sigue estando) mucho más disputado, ya que la supremacía de Nintendo no era comparable de ninguna forma con la que disfrutaba en Japón. No sabemos exactamente porqué, pero la NES no lograba penetrar en las ávidas mentes europeas tan fácilmente como hubiera querido y todo hacía presagiar que el imperio Sega se iba a instaurar en todos los países europeos.

Pero todas estas previsiones tardarían en hacerse realidad, pues los planes para el lanzamiento de la Mega Drive sufrieron un cierto retraso y los directivos de Sega anunciaron que no aparecería en el mercado europeo hasta principios del año noventa. ¿Sería verdad o habría que seguir esperando aún más?. Sólo el tiempo lo diría.

Los videoadictos de los Estados Unidos tuvieron, -como siempre-, más suerte que nosotros, pues a partir de agosto del 89 pudieron disfrutar de las delicias de esta mega consola, que por cierto, en ese país se llamó, por problemas lingüísticos y patriarcales, Sega Genesis.

Como era de esperar, también en los USA la consola nada más salir a la calle empezó a venderse en grandes cantidades y en tan sólo medio año se vendieron medio millón de unidades. Todo un record. Como dato curioso os diremos que el 60 por ciento de



Ghouls'n Ghosts

Sir Arthur el magnífico

El condado de Lexet no vivía sus años más felices. Todos sus habitantes habían huído hacia el este, todas las ciudades habían sido aniquiladas por el enemigo y el propio diós maligno Loki había capturado a la princesa. Cómo véis, las cosas no podían ir peor.
Menos mal que para eso están los caballeros. Y Sir Arthur, como máximo exponente de la caballería consolera andante, está dispuesto a remediar el entuerto y acabar con Loki. Para ello cuenta con toda su pericia, varias armas y una poderosa armadura de mágicos poderes.
Prepárate para surcar seis misteriosos niveles, llenos hasta la médula de siniestros enemigos y de las criaturas fin de nivel más escalofriantes que hayan podido ver tus ojos. Prepárate para jugar con un clásico que marcó y marcará un hito en la historia de la Mega Drive por sus increíbles gráficos, sus espectacules bandas sonoras, su perfecta adicción y su total y letal parecido con la recreativa de Capcom. Indispensable.

GP Mónaco

La velocidad de un mito



Si alucinante y poderosa os pareció la recreativa pese a disponer sólo del circuito de Mónaco, esta conversión límpida y gratificante de Mega Drive os parecerá, y de hecho lo es, un mundo nuevo. No contenta con emular la velocidad de esa hermana mayor llamada Coin-op, añade al mundo automovilístico todos los circuitos del campeonato del mundo, 16, y dos modos de juego al más puro estilo del Super Hang On.
La suavidad de movimientos, la sensación de realismo, la proximidad de otros vehículos y la tensión del campeonato del mundo os obligarán a sujetar firmemente el control pad y ajustaros el casco hasta las cejas, ¡ah!, y que no se os olvide el cinturón de seguridad.
Un gran juego, una gran conversión y una gran razón para apoderarse de este super juego con más de 800 caballos de potencia que hará las delicias de los aficionados a la velocidad y, sin duda, creará nuevos consoladictos.



EA Hockey

Mejor que el hockey real

La liga mundial de hockey está a punto de empezar. Todos los equipos del mundo están dispuestos a llevarse el título y lucharán fuerte para conseguirlo.
La Unión Soviética (bueno, o lo que sea ahora), Estados Unidos, Polonia, Canadá, Suecia, y hasta 18 equipos más participarán en esta competición sobre hielo que tantos adeptos y seguidores tiene en otros países.
Toda la emoción y opciones de un partido real están incluídos en este super juego deportivo de Electronic Arts: faltas, peleas, pases de la muerte, los aullidos del público y jugadores e incluso una increíble opción para repetir las jugadas.
Aunque no seas un admirador de este gran deporte, el E A Hockey te convertirá en el más ferviente seguidor del stick, el puck y el frescor del hielo. Sin duda, el mejor simulador deportivo para la Mega Drive (con permiso de John Madden).

los compradores de una Mega Drive, ya poseían una Nintendo y el otro 40 por ciento eran usuarios de la Master System.

Y por fin llegó la esperada fecha de su comercialización en Europa. Virgin Mastertronic, en el verano del 90, presentó oficialmente la consola en París, con gala a lo japonés incluída (por cierto, nuestro "dire" estuvo allí y dice que se puso morado de pescado crudo). Pero bueno, de lo que se trataba es de que al fin todos ibamos a poder disfrutar de este genial aparato que tanto éxito estaba cosechando en todo el globo terráqueo.

Hoy por hoy la Mega Drive lidera el mercado de 16 bits, teniendo en Japón, Estados Unidos y gran parte de Europa un soporte de juegos y usuarios totalmente gigantesco.

Aunque a Sega le gusta controlar personalmente la realización de sus cartuchos, más de una docena de compañías están desarrollando actualmente nuevos títulos y, por la calidad que alcanzan tanto unos como otros, no cabe la menor duda de que la Mega Drive es una de las mayores candidatas a convertirse en la consola de 16 bits más vendida en todo el mundo. Sega, por supuesto, se lo está proponiendo con todas sus fuerzas.

Un breve repaso técnico

Pese a llevar en el mercado cuatro años bien cumpliditos, la Mega Drive es sin duda una de las consolas más potentes de cuantas existen actualmente en el mercado y posee unas características técnicas que algunas máquinas posteriores no han logrado superar.

La Mega Drive lidera el mercado de 16 bits en el mundo, aunque últimamente se está reforzando aún más ante la aparición de próximos oponentes.



Para empezar diremos que el corazón de la CPU (Unidad Central de Proceso), está formado por dos procesadores. El principal en un 68000 de Motorola, puro 16 bits, y similar al que incorporan los Atari ST o el propio Amiga. Este potente microprocesador se encarga de todo lo relacionado con el movimiento de los escenarios (scroll) y los sprites, tarea que realiza a una velocidad de 3.58 Mega Herzios. El otro cerebro de la Mega Drive es un Z-80 de Zilog, cuya misión es ayudar a su hermano mayor en todo lo relacionado con el tratamiento de sonidos, gráficos, etc...

Periféricos para todos los gustos



Conversor Master System



Power Stick

La 16 bits de Sega pone a tu disposición una gran cantidad de periféricos de todo tipo. Aquí tienes algunos de ellos.

Arcade Power Stick: *Si buscas un buen joystick como acompañante de tus mejores aventuras y también que permita la participación de un segundo consolero, se acabaron tus problemas.*

Este poderoso mando incluye la posibilidad de disparo automático en los tres disparadores, y un controlador de velocidad de fuego. Incluso unas inquietas lucecillas te indicarán qué botón estás utilizando en cada momento, ¡alucinante!. Con este joystick bajo tus manos, tendrás la sensación de manejar una poderosa máquina recreativa.

Recomendado para profesionales del juego y sibaritas del high score. Precio: 7900 pts.

Mando a distancia por infrarrojos: *El último avance en el campo de los joysticks. Tiene una forma idéntica a la del control pad, pero con una "pequeña" diferencia: no tiene cable que lo conecte a la consola.*

Con él podrás jugar instalados en el sillón más cómodo de tu casa y a la distancia que quieras.

Por supuesto utiliza las consiguientes pilas y posee un indicador de baterías de gran utilidad.

Su precio es de 4490 pesetas.

Master System Converter: *Este periférico es realmente interesante, ya que permite cargar los cartuchos de la Master System en la Mega Drive, con lo cual podrás disfrutar de aquellos juegos que hicieron historia en Sega. Su precio es de 6490 pts.*

Action Chair: *El no vá más de la diversión consolera. Si quieres experimentar auténticas sensaciones reales, súbete a esta alucinante silla y verás lo que es bueno. Actúa igual que un joystick, pero con la diferencia de que se maneja con el cuerpo. Así podrás controlar al avión, coche o moto con un realismo increíbles. Sin duda el periférico más divertido y curioso de todos.*

Si te lo estás pensando, te diremos que cuesta 19.900 pesetas.

Y estos son algunos de los periféricos más interesantes que puedes encontrar para la Mega Drive. Como ves, la oferta es variada y, sobre todo, contribuye a aumentar al máximo la diversión.



Un dato curioso que os puede dar una ligera idea de la potencia de la Mega Drive es que la arquitectura interna de la consola es de 32 bits y la externa de 16.

La resolución de la Mega Drive también es de las mayores que podemos encontrar, 320 x 224 pixels y nos permite ver en pantalla 64 colores a la vez de una gigantesca paleta de 512. Además puede manejar hasta 80 sprites en pantalla y dotarlos de 16 colores a cada uno de ellos, ¡una pasada!.

En lo referente al sonido, el microprocesador de 8 bits nos regala los oídos con un total de diez canales simultáneos de los cuales seis son estéreo FM, tres son para sonidos monoaurales varios y uno de PCM (Pulse Code Modulation).

Como dato final, ávidos lectores, podemos añadir que la Mega Drive permite dos planos de scroll independientes, "dual playfield", aunque los hábiles programadores, con sus técnicas secretas, pueden llegar a simular muchas más. Por ejemplo, en Shadow of the Beast se ha llegado a alcanzar la escalofriante cifra de 13 scrolles simultáneos. Fuerte, ¿no?.

El futuro

Mucha, muchísima vida le queda a esta espectacular consola, que no contenta con sus potentes cualidades, apuesta por su futuro con la incorporación del CD Rom que le abrirá una puerta a increíbles posibilidades que están aún por descubrir. Y no sólo eso, amigos, hay rumores, -quizá ciertos, quizá no-, de que Sega, en su contínuo afán de avanzar, prepara bajo grandes medidas de seguridad un proyecto de Mega Drive 32 bits. De momento se sabe muy poco y lo único seguro es que todavía su comercialización está muy, muy lejana.

Lo que está claro es que la Mega Drive, con CD Rom o sin él, es, por méritos propios, una de las consolas más atractivas del panorama de entretenimiento actual. Y nadie puede dudar que con su aparición ha conseguido llevar al mundo de los videojuegos hasta unos límites que hace tan sólo unos años nadie podía imaginar.

Marcos García

Quackshot

Y llegó el increíble Pato Donald



Una tarde veraniega, mientras el tío Gilito dormitaba en su sillón favorito, Donald curioseaba los viejos libros que llenaban todos y cada uno de los estantes de la biblioteca del ricachón. Uno de los volúmenes le llamó poderosamente la atención, "El tesoro del rey Garuzia". Después de leerse el libro de caba a rabo, Donald cogió a sus tres sobrinos bajo el brazo y partió en busca del maravilloso botín de cuya existencia hablaba tal libro.
De esta forma tan simple, Sega se ha buscado un pretexto para invitarnos a compartir aventuras con uno de los personajes más conocidos y queridos de Disney. Y a través de él llegamos a un divertido juego en el que los gráficos llaman la atención por su enorme atractivo y brillante colorido, en el que las melodías ofrecen un tono videoaventuresc de lo más resultón y en el que, por su sencillez, los más pequeños disfutarán a tope acompañando al entrañable Pato Donald en su alucinante viaje alrededor del mundo.

Revenge of Shinobi

El ninja más mítico



La organización mundial del crimen y su cabecilla Neo Zeed están sembrando el pánico en todo el globo terráqueo. El clan de ninjas benévolos no está dispuesto a seguir aguantando la ola de crímenes y violencia que se vive en las calles y ha recurrido al maestro ninja Joe Mushashi para solucionar este gran problema mundial.
Así, ocho grandes zonas han sido invadidas por las tropas del enemigo. Menos mal que nuestro ninja está dispuesto a fulminarlos a todos en este gran juego que fué, es y será uno de los más grandes cartuchos que nos ha donado el imperio Sega. Muchos niveles, mapeado gigantesco, poderes especiales, enemigos de todo tipo y, en fin, todos los ingredientes específicos para crear una leyenda en forma de cartucho en la que la acción sin tregua es el principal protagonista.
Si no lo tienes, no sabemos para qué te has comprado una Mega Drive.

Thunderforce 3

El mejor matamarcianos

Cien años de guerra y desolación han pasado desde que estallara la guerra entre la Unión Galáctica y el Imperio Solitaire.
El imperio de los mezquinos había acabado con media humanidad y con una docenita de planetoides. Pero no contentos con ello y dejándose llevar por su obsesión de ampliar su gran imperio, han instalado bases militares en cinco planetoides cercanos.
Si eres listo, -cosa que no duamos simplemente porque lees Hobby Consolas-, te habrás dado cuenta de cuál va a ser tu misión: destruir no sólo a todas las naves del imperio , sino absolutamente a todo lo que se te ponga por delante. Este gran matamarcianos te pone a los mandos de una poderosa nave, con multitud de armas aniquilantes, con siete niveles llenitos de alienígenas hostiles y con unas criaturas fin de fase de auténtica fábula elicoidal que consiguen que este título sea recomendable para todos los públicos, en especial para los que gustan de poner el dedo en el gatillo.
Un juegazo indispensable para todo consolero que se precie de serlo.



Aquí estoy una vez más con vosotros, consoleros de pro, dispuesto a ayudaros a resolver cualquier duda que se os presente.
La verdad es que tengo que deciros que siento mucho no poder contestaros a todos, pero la cantidad de cartas que recibo todos los meses es tan grande, que mi jefe me obliga a seleccionar tan sólo unas cuantas que puedan resultar interesantes para todos. Razones de espacio, dice.
De todas formas, ya sabéis que si queréis, debéis enviarme vuestras preguntas a:
HOBBY PRESS S.A. Hobby Consolas
C/De los ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid,
indicando en el sobre: TELEFONO ROJO

Tres son multitud

Hola Yen: ¿Qué tal estás?. Yo tengo un grave problema. Llevo tiempo pensando en qué juego comprarme para la Game Boy. Entre todos, he escogido tres, ¿cuál me recomiendas?: Burai Fighter Deluxe, Choplifter 2 y Ninja Boy.

Espero que me ayudes con este problema. ¡Ah!, se me olvidaba, dime si puedes lo bueno y lo malo de cada juego. Gracias.

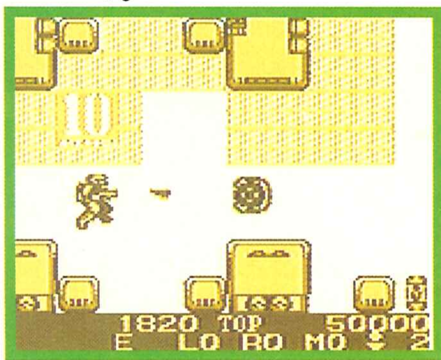
Oriol Serrano (Barcelona)

Mis gustos personales se declinan a favor del Choplifter 2, un gran juego, adictivo como pocos, que tiene unos gráficos más que potentes, gran cantidad y variedad de niveles y unas musiquillas de renombre. El único fallito, es su dificultad, que es bastante alta. La nota que le daría sería de un 88%.

El Burai es un matamarcianos adictivo, con unos gráficos un poco sosetes pero con grandes dosois de jugabilidad y adicción, y bastante más facilito que el primero, (78%).

El Ninja Boy es el mas simplón de los tres, con unos grafiquillos simpáticos y buena jugabilidad, pero que al igual que al Burai se le notan los años. Le doy un 75%.

Si quieres divertirte a más no poder, monta en helicóptero. Has cogido la indirecta, ¿no?





¿Street Fighter 2?

Soy un "viciau" de las máquinas recreativasy tengo una Master System. Mis títulos favoritos son Street Fighter 2 y las máquinas de wrestling. Quisiera saber si van a sacar Street Fighter 2 en Sega y algún juego de wrestling bueno.

Gracias tío.

José Amilibia Alzua (San Sebastián).



Aprovecho tu pregunta para informaros a todos los aficionados del Street Fighter 2 de una interesante noticia. Capcom, la propia creadora de la máquina recreativa, en vista del éxito que tiene en Japón la 16 bits de Nintendo, sólo va a lanzar el juego para Super NES y no para Sega CD Rom como os anuncié el mes pasado. Según la propia Capcom, el cartucho estará a la venta allá por primavera o verano. Me temo que los usuarios de Mega Drive se han quedado sin su Street Fighter CD Rom. Otra vez será.

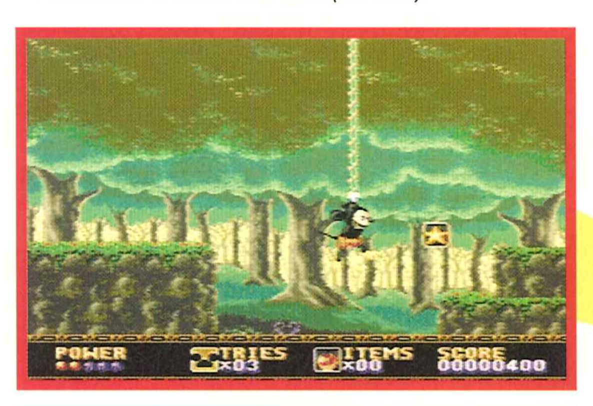
A tu segunda pregunta he de responderte que de momento no se tiene previsto lanzar ningún juego nuevo de Wrestling en ninguna de las consolas Sega.

Tendrás que conformarte con el mediocre Wrestle War.

La bruja Mizrabel

Hola Yen, te llamo porque en el juego de Mega Drive, Castle of Illusion no consigo matar a la bruja Mizrabel, ¿podrías decirme cómo matarla, por favor?.

Francisco Cortés Cazalla (Sevilla)





Parece ser que la bruja del sexto nivel de este juegazo te tiene preocupado, ¿eh?. Pues nada, ahí va mi inestimable ayuda, consolega Francisco.

La estrategia a seguir es la siguiente, permanece en la parte izquierda de la pantalla, en la plataforma superior. Cuando aparezca Mizrabel con sus bolas de fuego y las lance contra ti, déjate caer y emplea el ataque con el trasero sobre la cabeza de la temible bruja. Ahora sólo tienes que repetir una y otra vez el proceso hasta derrotar a la inmunda hechicera. Ya no tienes excusa para no terminar el Castle of Illusion



¡Mas pilas, esto es la guerra!

Hola Yen, soy un admirador tuyo y tengo un problema. Pienso comprarme una portátil y había pensado en una Lynx, pero he oído que tiene un problema, el consumo de pilas.¿Podrías decirme cuánto tiempo le duran?.

Ignacio Rico Peñalva (Segovia)

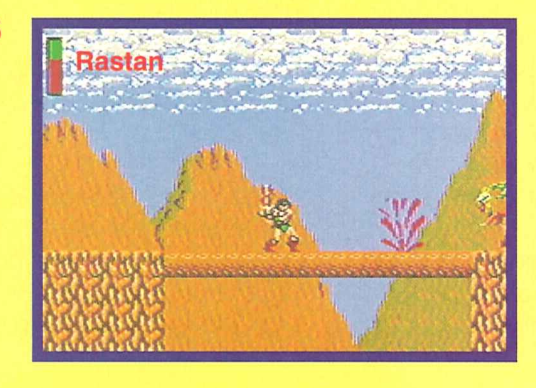
Si estás decidido a comprarte una Lynx, espera a que salga la Lynx 2, que ya falta muy, muy poquito. Tiene grandes ventajas con respecto a la anterior, como el tamaño, más compacto y pequeño, y la desconexión de la luz en pantalla para que puedas hacer pausas con el menor consumo de pilas posible.

Una Lynx con buenas pilas, puede durar entre dos horas y media y tres hora seguidas.

Juanin y sus dudas

Hola Yen, ¿que tal estás?. Te escribo para que me aconsejes sobre algunos juegos. Resulta que me ha comprado una consola Master System y no me decido entre estos tres juegos: Rastan, E-Swat y Ghouls´n Ghosts. Me gustaría que me dijeras las características de cada uno y, según tú, cuál es el mejor. Espero que me respondas, pues confío plenamente en tu decisión. Muchas gracias.

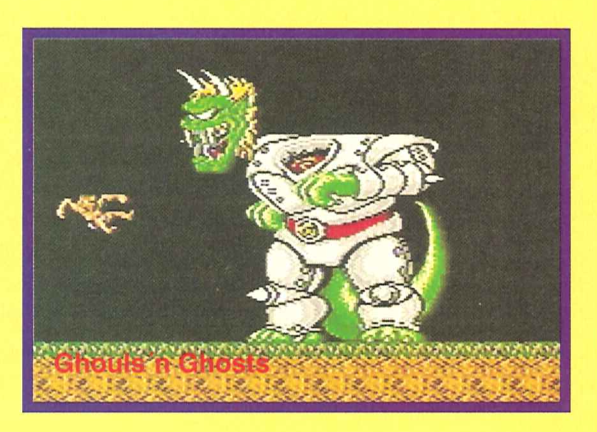
Juán Manuel Barba del Rosal (Sevilla)


Rastan



E-Swat

Al grano. El Rastan es un gran clásico, con multitud de niveles, armas y enemigos y que te mantendrá días y días pegado a tu Master. Mi nota es un 82%. El E-Swat de Master, es una de las conversiones más flojas que haya podido ver nuestra consola: gráficos semi ridículos, jugabilidad poco apetitosa y un compendio de cualidades dignos de una bazofia cartuchesca, (47%). Y vayamos a por el Ghouls`n Ghosts, sin duda el mejor de los tres por la gran jugabilidad que desprende por los cuatro costados del cartucho. Merece un 87%.Yo que tú, me compraría el tercero, luego el primero y nunca el segundo.


Ghouls´n Ghosts





¿Shadow o Strider?

Buenas Yen. He comprado una Mega Drive hace apenas dos meses y todos los juegos que tengo, menos el Sonic, son de estrategia.

Pero se me ha antojado un arcade tipo Strider o Shadow of the Beast. ¿Cuál me aconsejas?, ¿cuándo váis a poner en estas páginas el F 22 Interceptor?, ¿habrá que esperar mucho a que salga la segunda parte del Sonic?.

Gracias!, y enhorabueba por la revista.

Pili Carage (Burgos)

El Strider (83%), es una gran conversión de la espectacular recreativa de Capcom, con todos los gráficos, niveles y sonidillos de la original. El Shadow (90%) es una gran aventura de proporciones gigantescas, con unos gráficos y scrolles increíbles y una adicción más que sorprendente. Si te gusta el puro arcade, consigue el Strider, pero si te gustan los juegos más profundos y estilizados, a por el Shadow.

De momento, debido a su mediocre calidad, el F-22 no va a ser comentado en la revista.

El Sonic 2, saldrá a finales de año.

Tania y su amigo Piapo Palillo

Hola Yen, soy Tania, una niña de nueve años y me gustaría saber si la Super Famicom admite los juegos de la consola Nintendo, sí, de la vieja.

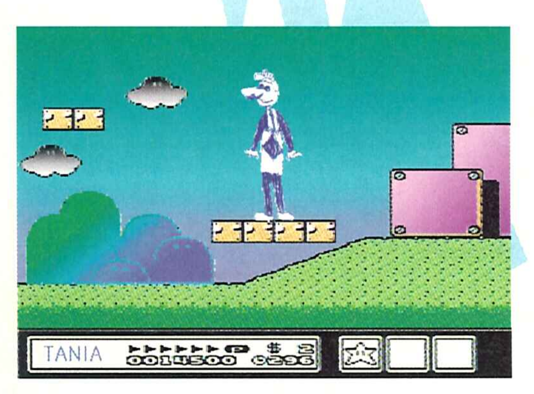
Además os envío un dibujo como en otra carta que mandé. El dibujo es de Piapo Palillo, el primo de Luigi. Cogiendo una salchicha se hace muy alto y muy delgado. Me gustaría que hicieráis un juego con él.

Tania González Peñas (Avilés)

Siento desilusionarte amiga Tania, pero de momento no existe ningún adaptador para utilizar los cartuchos de NES en la Super NES. Pero tengo noticias de que en un futuro, lo habrá.

Por cierto Tania, sé de buena tinta que la Super saldrá en España, antes de lo que puedas imaginar.

Como nos pedistes, a tu increíble personaje le hemos hecho un juego para él solito. Ahora sólo falta que le pongamos nombre, así que, ya sabes Tania, a buscar un buen título. ¿Te gusta Super Piapo Bros, Las aventuras de Piapo Palillo o Piapo's Quest?.



Malas compañías



Hola Yen, que tal. Un amigo me ha dicho que en la Mega Drive han sacado los juegos siguientes: Vigilante, Tortugas Ninja y Robocop . ¿Es verdad?. Me gustaría que me respondieras muy, muy rápido. Thank You.

Javier Piñero Gómez (Málaga)

Dile a tu amiguete que es un consolero de poca clase y peor alcurnia por mentirte malamente. Ningún juego de los que dices está ni estará disponible para Mega Drive. El Vigilante está para Master y Turbografx (pantalla de arriba) y las Tortugas y Robocop para la familia Nintendo.

Master que te Master

Yen, ¿me podrías decir si van a salir en la Master juegos como Fantasía, Wrestlemanía, Tortugas Ninja, Revenge of Shinobi, Lakers vs Celtics, Streets of Rage o Dick Tracy?.

También me gustaría que me recomendases juegos para la Atari Lynx. Gracias.

Isidro López (La Coruña)

Siento desilusionarte consolero Isidro, pero ni Mickey, ni los wrestlers, ni las tortugas, ni Shinobi, ni Larry BIrd, ni Michael Jordan, ni los peleones callejeros están dispuestos de momento a visitar nuestra Master. Respecto a Dick Tracy, he de decirte que ya lleva algún tiempo en la calle.

Los cinco mejores juegos para Lynx, en mi opinión, son Checkered Flag (92), Warbirds (93), Scrapyard Dog (87), Blue Lightning (91) y Gates of Zendocon (89).



Mickey y su castillo de la Ilusión

Que tal Yen, ¿cómo estás?. A mi no muy bien, porque tengo un gran problema en el Castle of Illusión de Game Gear. En la primera puerta de la derecha, me es imposible pasarme al malo que guarda la gema de color. Espero que lo hayas entendido y que me respondas.
Gracias Yen.

Chus Ulled (Barcelona)

Parece que el tercer gran enemigo de este juego, trae a más de uno de cabeza. Pero no te preocupes más porque aquí está la solución. Primero cógete el bloque de piedra y sitúate en cualquier extremo de la pantalla a esperar que todos los bloques formen a la criatura.

Cuando veas aparecer la fea carota del monstruo salta y tírale la roca. Ahora corre a la mitad de la pantalla y esquiva las piedras que caen del techo. Repite este proceso hasta destruirle.

Un error "resolutivo"

Amigos de la consola, perdones mil. Debido a un lapsus inoportuno, en el anterior número os dije que la Super Nintendo poseía una resolución de 256 x 224 pixels. Pues bien, ésto no es cierto del todo, ya que posee un modo llamado "Interlace" que la duplica y convierte en 512 x 448. Una vez efectuada la correspondiente corrección, os animo a que volváis a leer la comparación del mes pasado. Sorry.

Comparando que es gerundio

Hola Yen, ¿qué tal?: Querría que me respondieses a esta pregunta, ¿Qué diferencias hay entre el Golden Axe y el Golden Axe 2? Esperando tus respuestas, un saludo de:

Hernán Montero Leal (Madrid)

Te voy a decir las ventajas e inconvenientes de uno respecto a otro. El primer Golden Axe posee los seis niveles de la recreativa y dos más que los muchachos de Sega han incorporado al cartucho. En su contra, le falta el final del juego de la máquina original y la transformación en piedra de los enemigos cuando mueren. En su contra también tiene la lentitud a la hora de reaccionar frente al enemigo. El Golden Axe 2, tiene seis niveles, con un planteamiento exactamente igual al primero:, poderes mágicos graficamente diferentes y un manejo del personaje bastante mas rápido y fiable que en la primera parte. Respectivamente les otorgaría un 85 y un 90%. Aunque la segunda parte tenga menos niveles y no incorpore ninguna novedad, es mucho mas rápida y dinámica.



MEGA CONCURSO HOBBY CONSOLAS

¡¡¡Regalamos 1.000 GAME BOY!!!

En este número, tras un largo recorrido que nos ha llevado juntos a través de los séis últimos meses, llegamos al final de nuestro consurso.

Y ya está bien, porque en este tiempo hemos repartido ni más ni menos que 1000 Game Boys, lo cual, por otra parte, suponemos que habrá motivado que tengamos, por lo menos, otros mil lectores más.

De todas formas, consolega, si todavía no has conseguido tu portátil, no te desesperes y aprovecha la última oportunidad que te queda. Bueno, ¡en realidad aún te quedan 150 oportunidades!.

Y ya sólo nos queda felicitar a todos los ganadores y desear que disfrutéis a tope con vuestras consolas.

Un saludo.



¡Juega con nosotros y consigue una magnífica consola como ésta!



¿Qué hay que hacer?

El mecanismo es muy sencillo. Como ves, junto a estas líneas te ofrecemos 6 pequeños fragmentos que hemos recortado de otras páginas de esta revista.

Lo único que tienes que hacer es reconocer estos recortes e indicarnos de qué páginas los hemos sacado. ¿Fácil, no?.

Cuando los hayas averiguado todos, rellenas el Cupón de Participación con las soluciones y con los datos que te pedimos, lo recortas y lo envías a:

HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apartado de correos 400.
28100 Alcobendas, MADRID

No te olvides de indicar en una esquina del sobre:

MEGA CONCURSO
Mes de MARZO

BASES

El concurso está dividido en 6 fases, completamente independientes entre sí, que están teniendo lugar durante los meses de octubre, noviembre, diciembre, enero, febrero y marzo.

-En el concurso correspondiente a este mes de marzo, se sortearán ante notario 150 Game Boy.

-Las cartas deberán llegar a nuestra redacción con fecha de matasellos anterior al 1 de abril de 1992.

-El sorteo correspondiente a este mes de marzo se efectuará ante notario durante los primeros días de abril y los resultados se darán a conocer en el número 8 de Hobby Consolas, correspondiente al mes de mayo.

-La participación en este sorteo implica la aceptación de sus bases.

-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de ello.

Agudiza tu vista y encuentra estos seis fragmentos que hemos sacado de otras páginas de la revista.

Envíanos ahora mismo este cupón y... ¡suerte!

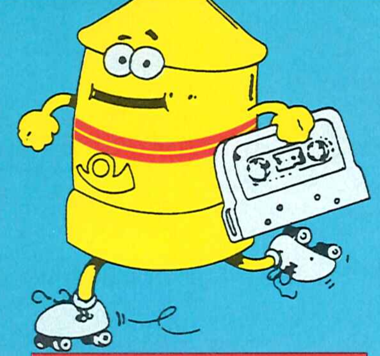
Es imprescindible que enviéis el sobre con el cupón -y sólo con el cupón-, al apartado de correos indicado arriba. NO VALEN FOTOCOPIAS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

6 HOBBY CONSOLAS

Figura 1➔ Página _______ Figura 2➔ Página _______
Figura 3➔ Página _______ Figura 4➔ Página _______
Figura 5➔ Página _______ Figura 6➔ Página _______

Nombre y Apellidos______________________________
Domicilio______________________________
Localidad________________ Provincia________________
Código Postal________ Teléfono____________ Edad______
Modelo de consola que tienes________________________
Si piensas comprarte otra o aún no tienes ninguna, indica cuál te gustaría tener____________



MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS DE SEGA EXCEPTO OFERTAS



Action Replay	10.900
PERIFERICOS	
Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit	6.490
Cable video monitor	1.499
Power PAD	2.599
Arcade Power Stick	7.900
Euroconector	3.500
Joystick ADS	3.500
Telemach 200	6.900
Silla	19.900

ESTE MES AL PEDIR TU MEGADRIVE 29.900
TE REGALAMOS UN JUEGO Y 2 PAD



+ 2



MASTER SYSTEM II — 14.900 ptas
+ALEX KIDD+CONTROL PAD
Y OTRO JUEGO MAS DE REGALO



PERIFERICOS	
Control Pad	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	2950
Joystick Sg Fighter	3900
Sport Pad	3.900



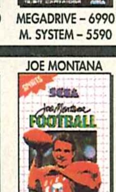


CON EL PODRAS JUGAR CON TODOS LOS JUEGOS DE LA MASTER SYSTEM EN TU GAME GEAR.

5.990 pts






Título	Megadrive	M. System
SONIC	6990	5990
STRIDER	8490	5990
ALIEN STORM	6490	5990
SPIDERMAN	6990	5590
GHOUL'S GHOSTS	8490	5990
MICKEY MOUSE	8490	5990
MOON WALKER	7990	5990
SUPER MONACO	6990	5590
ITALIA 90	5990	4990
SUPER HANG ON	6990	2990
POPULOUS	8490	5990
BONANZA BROS	8490	5990
DINAMITE DUKE	6990	5990
GOLDEN AXE	6990	5990
ASTERIX		5990
DICK TRACY	6990	5990
JOE MONTANA	6990	5990
ESWAT	6990	5590









Título	Megadrive	M. System
KICK OFF		6490
RAMBO III	5990	5590
THUNDER BLADE	6990	5590
WONDER BOY	6990	5590
COLUMNS	5490	4990
GHOSTBUSTERS	6990	4990
OUT RUN	7990	5590
HEROES OF THE LANCE		6990
BUBBLE BUBBLE		5490
PACMANIA		6990
INDIANA JONES		6990
DONALD DUCK		5590
WRESTLE WAR	6990	
STREET OF RAGE	7990	
SHADOW DANCER	6990	5990
FANTASIA	7990	
HOCKEY	8490	
BASKETBALL	6990	




Título	Megadrive
SHINOBI	6990
QUACK SHOT	6990
GOLDEN AXE II	6990
THUNDER FORCE III	8490
MIGHT AND MAGIC	8490
BLOCK OUT	7990
ROAD RASH	8490
LAST BATTLE	6990
688 ATTACK SUB	6990



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Mercs	6490
After Burner	5990	Ms Pacman	3990
Alex Kid in Shinobi	5590	Operation Wolf	5590
Alex Kidd	4990	Outrun Europa	6990
Alex Kidd-High Tech	4990	Paper Boy	6990
Alien Syndrome	5990	Parlour Games	3490
Altered Beast	5590	Pro Wrestling	4990
American Pro-Football	4990	Psychic World	5990
B. Douglas Boxing	5990	R.C. Gran Prix	5990
Back to the Future	5990	Rampage	5590
Basketball Nightmare	5590	Rastan	5590
Battle out Run	5590	R-Type	5990
California Games	5590	Running Battle	5990
Chase HQ	5590	Scramble Spirit	5590
Chopflifter	4990	Sega Chess	6490
Cyber Shinobi	5990	Shinobi	5590
Dead Angle	5590	Slap Shot	5590
Double Dragon	5590	Space Harrier	4990
Double Hawk	5590	Speedball	5990
Flintstones	5990	Summer Games	4990
Galaxy Force	5990	Vigilante	5590
Gauntlet	6990	Wonderboy III	5590
G-Loc	5990	Wonderboy in Monster	4490
Imposible Mission	6990	World Games	5590
Klaxx	5590	World Soccer	4990
Laser Ghost	5590	Xenon	5990
Line of Fire	6590		

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

Afterburner II	6990	Phantasy Star II	8490
B. Douglas Boxing	6990	Phelios	4490
Baseball	6900	Rastan saga II	6990
Batman	7990	Sagaia	6990
Battle Squadron	8490	Shadow dancer	6990
Battle Tank	8490	Space Harrier	6990
Budokan	8490	Star control (12 Mb)	8490
Centurion	8490	Starflight	8490
Cyberball	6990	Super league Baseball	6990
D.J. Boy	6990	Sword of Sodan	8490
Decapattack	6990	Sword of Vermillion	8490
F22 Interceptor	7990	The inmortal	8490
Faery Tale	8490	Thunderforce II	6990
Fatal Rewind	6990	Toe Jam and earl	7990
Fire shark	6990	Turrican	8490
Flicky	4490	Warrior of Rome	8490
Hantasy Star III	8490	Zanny Golf	8490
Hard Ball	7990	Zoom	5990
Hard Driving	6990		
Hellfire	6990		
James Pond	8490		
Jewels Master	6990		
Jhon Madden	6490		
Juction	6490		
King's Bounty	7990		
Klaxx	6990		
Lakers V. Celtics	6990		
Mercs	7990		
PGA Golf	8490		

NOVEDADES MEGADRIVE

Art Alive	5990
Buck Rogers	7990
California Games	8490
Inmortal	7990
Joe Montana Football II	7990
Kid Chamaleon	6990
Marble Madness	7990
Mario LeMieux Hockey	6990
Mercs	7990
Pit Fighter	7990
Rai-den	7990
Shadow of Beast	7990
Shining in the Darkness	8490
Toki	7990
Ultimate Qix	6990
Valis 3	8490
Vapor Trail	8490
Zero Wing	7990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	1990
Aztec Adventure	1990	Secret Command	1990
Black Bel	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang On	2990	World Gran Prix	1990

OFER. M. DRIVE

Arrow Flash	3900
Burning Force	3900
Ishido	3900
OnSlaught	3900
Shadow Blaster	3900
Wardner	3900
Whip Rush	3900

GAME GEAR 19.900
+ JUEGO COLUMNS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Bolsa deluxe	2995	Mickey Mouse	5190
Bolsa consola + cartuchos	2595	Ninja Gaiden	5190
Adaptador corriente	1995	Out Run	5190
Gear to Gear	1695	Pac Man	4590
Lupa	2990	Pengo	3500
Batería	7990	Psychic World	4590
		Putter Golf	4590
		Shinobi	5190
Axe Battle	5190	Slider	5190
Chase HQ	4590	Solitair Poker	5190
Chess Master	5190	Sonic	5190
Dragon Crystal	5190	Space Harrier	4590
Factory Panic	5190	Super Golf	4590
Fantasy Zone	5190	Super Mónaco GP	5190
G-Look Air Battle	5190	W.C. Leaderboard	5190
Halley War	5190	Wonder Boy	4590
Joe Montana Football	5190	Woody Pop	4590

PACK 22.900



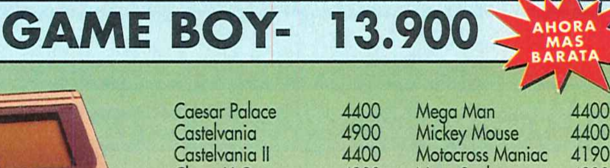
MASTER GEAR. Con él te sirven todos los juegos de Master System.



CONVERTIDOR TV 13.990

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



GAME BOY- 13.900

AHORA MAS BARATA



Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Descuenta 500 ptas a los precios de los cartuchos

Alleway (Arkanoid)	4190	Caesar Palace	4400	Mega Man	4400
Altered Space	4400	Castelvania	4900	Mickey Mouse	4400
Amazing Tartar	4400	Castelvania II	4400	Motocross Maniac	4190
Amazing Penguin	3900	Chase H.Q.	4900	Navy Seals	4900
Baseball	3900	Chess Master	4400	NBA All Stars	3900
Batman	4900	Choplifter II	4900	Nemesis	3900
Beach Volley	3900	Dick Tracy	4400	Ninja Boy	3900
Bill Elliot	4400	Double Dragon	4400	Operation C	4400
Blades of Steel	4400	Double Dragon II	5400	Pac Man	4900
Bubble Bubble	4900	Dr. Mario	4190	Paper Boy	4900
Bugs Bunny II	4400	Dragon's Lair	4900	Penguin Wars	3900
		Duck Tales	4900	Pinball 66	4190
		F-1 Racer	5600	QIX	3900
		Fighting Simulator	4400	R-Type	4190
		First of the N. Star	3900	Red October	4400
		Fortifield Zone	4900	Robocop	4900
		Gargoyles	4190	Skate or Die	3900
		Gauntlet II	4400	Snoopy	3900
		Ghostbuster II	5400	Solar Striker	4190
		Golf	4190	Spiderman	4190
		Gremlins II	4900	Super Mario	4190
		Hal Wrestling	3900	Tail Gator	4400
		Hatris (Tetris 2)	4400	Tennis	4190
		In your Face (Basket.)	3900	The Simpsons	5400
		Klax	3900	Traductor Esp./Ingl.	4900
		Kung Fu Boy	3900	Turtles/Foot clan	4900
		Kung Fu Master	3900	World Cup	4190
		Kwirk	4190	WWF Wrestling	5400

NOVEDADES

Addams Family	4400	Elevator Action	4900	Prince of Persia	4900
Battletoads	3900	Jordan V Bird	4400	Robocop 2	4400
Bill Elliot Nascar	4400	Marble madness	4400	Roger Rabit	4400
Boulder Dash	4190	Metroid II	3900	Snow Brother	4400
Brain Bender	3900	Ninja Gaiden	4400	Super Kick Off	5400
Double Dribble	4900	Ninja Turtles II	4400	Terminator 2	4900

COMPLEMENTOS GAME BOY







LUZ Y LUPA- 3.900 · ILUMINACION- 2.100 · LUPA- 1.700 · ALTAVOCES- 2.100

BATERIA- 6.700 · HOLSTER- 1.695 · CARRY CASE- 2.100

Adaptador corriente	1.995
Conectar a coche	1.995
Maletin	3.395
Funda juegos	1.595
Kit limpieza	1.595
Funda G.B.	2.695
Bolsa cartuchos	1.695



Consola P.V.P. 13.990 Nintendo

A Bob And His Blob	5500	Ghost'n'Goblins	6500	Star Wars	8490
Air Fortress	7900	Ghostbuster 2	7900	Super Mario Bros	4200
Air Wolf	6900	Golf	3900	Super Mario Bros 2	7250
Ballou Billy	6500	Goonies	6500	Super Mario Bros 3	7900
Batman	7250	Gradius	6500	Super Spike V'Ball	6500
Bionic Commando	6990	Gremlins II	7250	Tennis	3900
Blades Of Steel	6500	Ikari Warrior	6500	Tetris	6500
Blue Shadow	6990	Knight Rider	6500	Top Gun	6500
Buble Bobble	6500	Kung-fu	3900	Tortugas Ninja	7250
Castelvania	6500	Legend Of Zeld	7250	Track And Field 2	6500
Double Dragon	6500	Mega Man 2	7900	Zelda II	7900
Double Dragon II	7250	Nintendo World Cup	6500		
Duck Tales	6500	Paper Boy	5500		
Gauntlet II	7250	Popeye	4200		
		Punch Out	6500		
		Puzznic	6500		
		Rygar	5500		
		Shadow Warrior	6500		
		Silent Service	6500		
		Simon's Quest	6500		
		Soccer	3900		

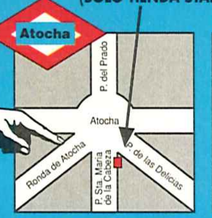
NOVEDADES

Boulder Dash	6500
Power Blade	7900
Roller Game	7250
The Simpsons	8250
Top Gun	7900
Willow	7250
World Cup Soccer	6500
World Wrestling	6500

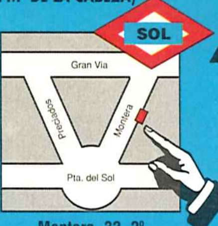
TIENDAS MAIL SOFT

ABRIMOS SABADOS TARDE

(SOLO TIENDA STA. Mª DE LA CABEZA)



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25



Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS



VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS GAMEBOY













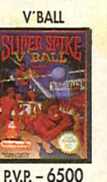




WWF	P.V.P. - 5400
THE SIMPSONS	P.V.P. - 5400
CHOPLIFTER II	P.V.P. - 4900
CHASE HQ	P.V.P. - 4900
MARBLE MADNESS	P.V.P. - 4400
BUBBLE BUBBLE	P.V.P. - 4900
PAC-MAN	P.V.P. - 4900
DUCK TALES	P.V.P. - 4900
GREMLINS 2	P.V.P. - 4900
NAVY SEALS	P.V.P. - 4900
ROBOCOP	P.V.P. - 4900
DICK TRACY	P.V.P. - 4400
BATMAN	P.V.P. - 4900
SPIDERMAN	P.V.P. - 4190
WORLD CUP	P.V.P. - 4190
TURTLES	P.V.P. - 4900
TORTUGAS NINJA II	P.V.P. - 4400
ADDAMS FAMILY	P.V.P. - 4400
HOME ALONE	P.V.P. - 4400
NINJA GAIDEN	P.V.P. - 4400
ROBOCOP II	P.V.P. - 4400
MICKEY	P.V.P. - 4400
DOUBLE DRAGON 2	P.V.P. - 5400
TURRICAN	P.V.P. - 4400
MEGA MAN	P.V.P. - 4400
ROGER RABBIT	P.V.P. - 4400

Nintendo CARTUCHOS Nintendo






















WRESTLEMANIA	P.V.P. - 6990
WRESTLING	P.V.P. - 6500
STAR WARS	P.V.P. - 8490
SUPER MARIO 3	P.V.P. - 7990
SUPER MARIO 2	P.V.P. - 7250
SUPER MARIO	P.V.P. - 4200
DOUBLE DRAGON	P.V.P. - 6500
V'BALL	P.V.P. - 6500
WORLD CUP	P.V.P. - 6500
WILLOW	P.V.P. - 7250
GREMLINS 2	P.V.P. - 7250
TURBO RACING	P.V.P. - 7250
BLUE SHADOW	P.V.P. - 6900
DUCK TALES	P.V.P. - 6500
TURTLES	P.V.P. - 7250
BUBBLE BUBBLE	P.V.P. - 6500
GHOST AND GOBBLINS	P.V.P. - 6500
GAUNTLET II	P.V.P. - 7250
MEGAMAN 2	P.V.P. - 7900
TOP GUN	P.V.P. - 6500
SUPER OFF ROAD	P.V.P. - 6500

NOVEDADES

KICK OFF	P.V.P. - 8400
RAINBOW ISLAND	P.V.P. - 7990
N. ZEALAND STORY	P.V.P. - 7990
TURTLES II	P.V.P. - 7900
MEGAMAN 3	P.V.P. - 7900
SHADOW WARRIOR	P.V.P. - 6500
CHIP'N DALE	P.V.P. - 7900

ATARI LYNX- 17.900 CON 1 JUEGO



APB	4900	Robot Squad	4900
Bill Hunter	4900	Robotron	4900
Block Out	4900	Scrapyard dog	4900
Chip Challenger	4900	Slime World	4900
Gates of Zendocom	4900	Stun runner	4900
Hard driven	4900	Turbo Sub	4900
Ninja Gaiden	4900	Viking child	4900
Pac Man	4900	Visor Solar	795
Paper Boy	4900	War Birds	4900
Road Blaster	4900	Xenophose	4900

LYNX II



17.900

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

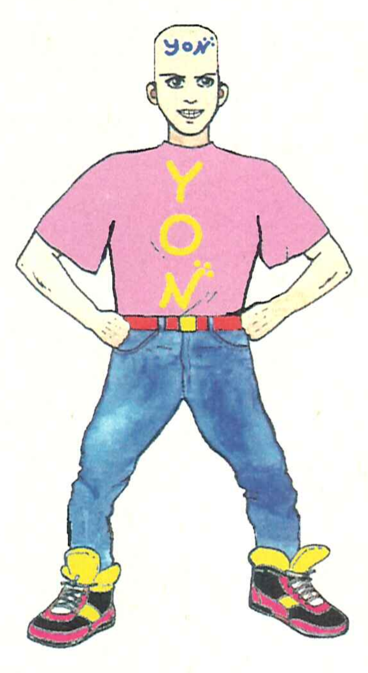
ENVIA ESTE CUPON A MAIL SOFT, PASEO STA. Mª DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

¡Qué LOCURA!

HASTA AQUÍ ESTAMOS DE CONSOLAS

Hasta arriba chicos, hasta arriba. Vamos, que estamos empapelando los quioscos con portadas del Hobby Consolas. Quedaos bien con la cifra, 100.000 ejemplares, porque es el último record de tirada que hemos-habéis batido. Y ojo, porque si la fiebre consolera sigue subiendo como la espuma y vosotros seguís confiando en la revista no serán 100.000 sino el doble, el triple, el número de ejemplares de Hobby Consolas que pasen por vuestros hogares. Ya sí que no hay ninguna duda. Somos los mejores amigos de tu consola y tu consola nos ha preferido a nosotros por encima de cualquier otra publicación. Y la consola es la que manda, ¿no?...

Ñasca Soft, un nuevo rumbo



Después de solventar a duras penas la pasada crisis de las pistolas refractarias y sus consecuencias medio ambientales, la compañía de origen isleño Ñascasoft ha vuelto a sorprender al mundo consolero con otra noticia de esas que hacen época.

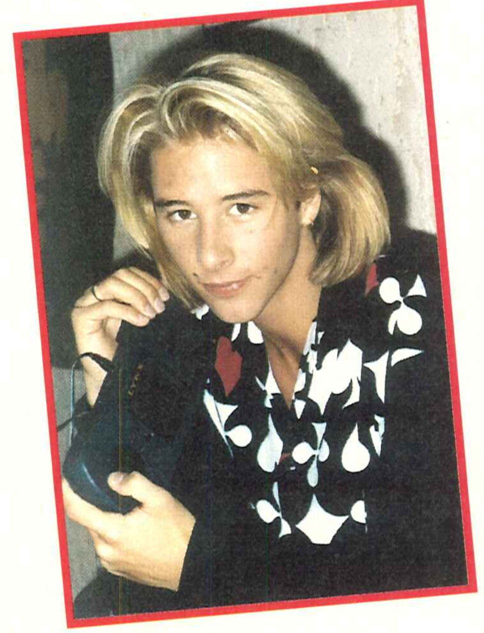
Tras un largo período de tratados y malentendidos nuestra empresa favorita ha contratado al experto consolero de origen turco **Yon** que, según los entendidos en la materia, es hermanastro de nuestro querido y amado telefonero Yen. El fichaje de este popular personaje, famoso en el mundo entero por terminar juegos incluso antes de introducir el cartucho en la consola y por su habilidad inusitada para describir elipses mientras camina, proporcionará a Ñasca ese toque profesional del que tanto adolecía, al tiempo que contribuirá a aumentar la lista de admiradores de la empresa isleña.

Nueva Consola Compatible NINTENDO-GAME BOY

Lo que todos estábais esperando. La maravilla de las maravillas. La chachi-consola compatible para cartuchos de NES y Game Boy, la única que gracias a sus tres gigabotones de cobalto macizo permite obtener imágenes acurrucadas de doble intención, índole y filo. La única que permite una perfecta visión nocturna gracias a la incorporación de una serie de pegatinas fluorescentes que han de ser recargadas a pisotones en cualquier zoo cercano a tu guarida, la única con sonido diseñado por Monano y su banda de perros infieles y posteriormente digitalizado a martillazos desde una base cercana a Hawaii. La incomparable, como estaréis viendo. Pero os daremos más detalles.

El precio rondará las de un bolly-cao sin chocolate, y con la caja original se nos regalará un sonajero antidisturbios, una gorra de cuarzo Citizen y varios miles de pela-mastuerzos nítricos. Su distribución está prevista para una fecha cercana a la colonización conjunta de Plutón y la nebulosa de Andrómeda, aunque no se descarta la posibilidad de variar el diseño que estáis viendo por otro con forma de ballena antagónica. Seguiremos informando.





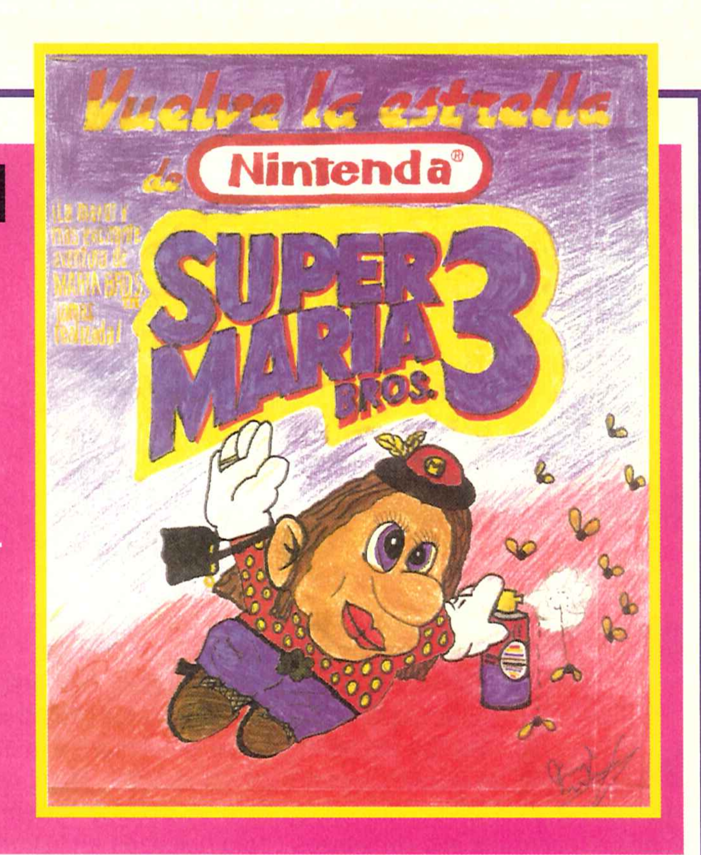
A Chesney Hawkes le va la Lynx

Este chico tan apuesto que canta y todo debe rondar vuestra edad. La edad del que tenga los 20 o por ahí, claro. Saltó a la palestra hace menos de un año con un tema pegadizo, algo así como THE ONE & ONLY, y no eran los LEVI'S. Aunque los llevara puestos, claro. Ahora Chesney anda metido en varios asuntillos. Aparte de promocionar su nuevo LP y difundir su imagen como actorcillo novato, se le ha visto en innumerables ocasiones dando caña a su !¿LYNX?¡.Apostamos a que es lo mejor para concentrarse entre cante y escena. Seguro...

LA CARTUCHERA

SUPER MUJER AL ATAQUE

La cartuchera de este mes se la vamos a dedicar con toda nuestra simpatía al público femenino que anda por ahí pirrado por las consolas. Aunque su autor sea un varón barcelonés. Y es que la cosa tiene bemoles, ¿eh?. A ver, ¿porqué no puede haber una super heroína circulando por este machista mundo del consoleo?, ¿porquä no en lugar del SuperMario una SuperMaría?. Sin ánimo de ofender a nadie, por supuesto. Así que, valga el aviso y que el ejemplo de Angel Camacho surta efecto y no precisamente matando mosquitos aerosol en mano, sino pegando buenas bofetadas, volando o destrozando la fortaleza enemiga. Que para eso las féminas sois tanto o más capaces que nosotros. He dicho.

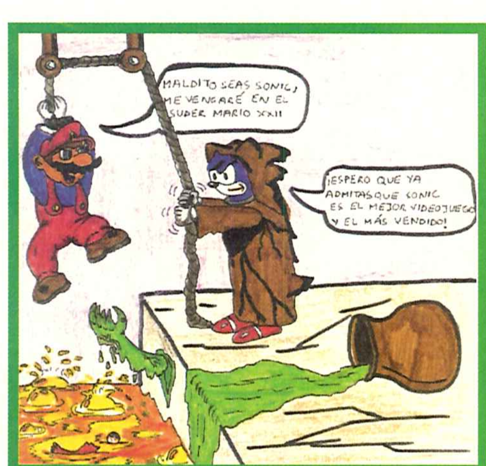


Ni Mario ni Sonic. MARIO Y SONIC. Larga vida a ambos



Hace ya algunos números que Sonic y Mario firmaron la paz con un apretón de manos. La paz ficticia porque en realidad ni el monstruo de la Nintendo ni el erizo de la Sega iniciaron jamás ningún conflicto. Ni personal, ni laboral, ni físico, ni psíquico. Fueron sólo las ansias comparativas, muy malas por otra parte, las que se pegaron entre ellas. A nosotros nos pareció gracioso el tema y, sin querer llegar a los límites de otras publicaciones, no dudamos en dar rienda suelta a vuestra imaginación. El problema de toda guerra es que cuando se acaba ya no hay guerra, sino paz, y las hostilidades que en un momento se dieron por cerradas no deben contar en ningún caso para reavivar el conflicto.

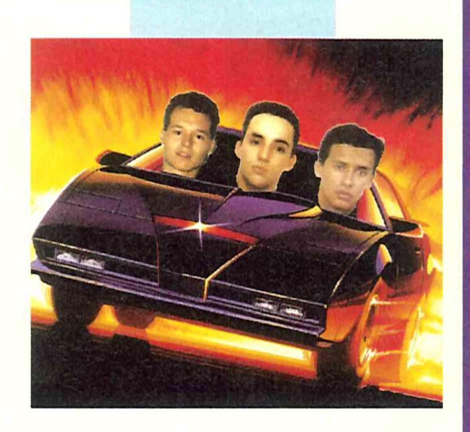
Para vosotros el tema sigue mucho más que candente. Los hay que aún se empeñan en hacerlos pelear mientras otros siguen trabajando en la paz. Pues ni una cosa ni la otra. Sonic es un monstruo y Mario también. Ni se quieren ni se odian, simplemente son distintos y ellos no tienen que pagar por vuestras posibles rencillas. Así que ya sabéis, desbocar la imaginación por otra parte porque hasta que salgan Sonic 2 y Super Mario 4 no habrá nada que empezar ni que hacer. ambos, y a lo que venga.





Los otros brazos fuertes de la ley

Pues sí chicos, con esa cara y todo, son polis. Y polis de los buenos, no se vaya usted a creer que no. Han escrito tantas líneas sobre los juegos de policías que al final han terminado creyéndoselo. Que son polis y que usan pistola, y que tienen a KITT dominado y que no hay delincuente ni caso por complejo que sea que se les resista. En fín, no hay mal que cien años dure. Por lo menos podrán presumir de algo, porque lo que es la realidad no valen un pimiento. Físicamente, queremos decir. Sus saberes intelectuales ya los conocéis. No en vano hacen la mejor revista de consolas del mundo.





STRIDER

MEGADRIVE

El hombre zancada

Hiryu, el último descendiente de la dinastía Strider, estaba a punto de emprender su primera y más difícil misión. ¡Vaya, hombre, ya podían haberme dado otra más facilita!, -pensó.

En ese momento, arriba, en el cielo, a la altura de la tercera luna para ser exactos, Mejo, el Gran Maestro del Mal, sentado en su sillón favorito de vertebras humanas, recordaba sus comienzos como holgazán en la corte del zar Arsenio el Birojo.

Pocos años bastaron para que él y un puñado de androides mal programados invadieran todo el Este Europeo. Poco a poco se extendieron a lo largo y ancho del globo terráqueo y..., así estamos ahora, hundidos en la miseria y rogando a los cielos que alguien nos ayude.

Y aquí reaparece nuestro héroe Hiryu, quien, ayudado por ti, por su espada de plasma metódico elipsoidal y por su agilidad de felino caucásico, trepará, saltará y luchará hasta la muerte con tal de conseguir su único objetivo: derrotar al mismísimo Mejo en persona.

Gráficos de auténtico lujo colorista y detallista, de un tamaño casi gigantesco, aclararán tus ojos y los inundarán de bellos escenarios y mastodónticos enemigos por donde quiera que vayas, ya sea la Plaza Roja de Moscú, los helados parajes de la Siberia o los exóticos mundos de la selva amazónica.

Por ésto, es decir, por su enorme calidad visual, por lo divertido de su desarrollo y por lo bien que ha sabido mantener las características que le hicieran popular en la máquina de los salones recreativos, podéis estar totalmente convencidos de que el Strider es todo un juegazo, gigante en todos los sentidos y que llega a rozar la perfección absoluta.

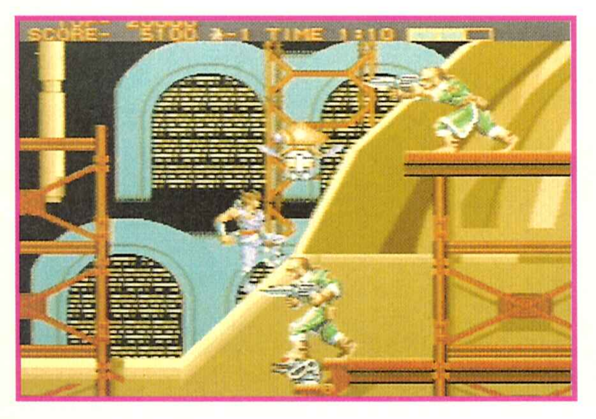
Para los fanáticos del arcade y los amigos de pegar saltos y disparar mucho, mucho, Strider se convierte en un título indispensable y que será capaz de transportaros directamente al mundo de la diversión consolera sin límites.

Sin duda, un clásico.



Como véis, los gráficos de este Strider son realmente espectaculares. Como todo el juego en general.

***HOBBYTRUCO**: A lo largo del juego encontrarás muchos objetos que te ayudarán a aumentar tu energía. No te lo pienses, recógelos todos y verás cómo no se te resisten ni los temibles lobos siberianos.*







GRÁFICOS	73
SONIDO	74
JUGABILIDAD	85
TOTAL	83

NINTENDO

SNAKE RATTLE & ROL



Vaya par de serpientes



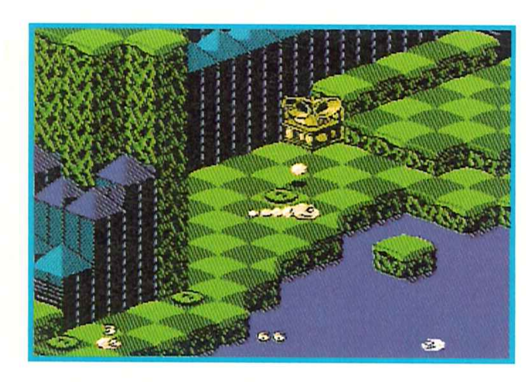


Esta es la historia de dos pícaras y comilonas serpientes que viven en un mundo simétrico y tridimensional. Estos dos seres reptantes son miembros del Convenio de Serpientes Devoradoras y están dispuestas a comerse todos los Nibbleys Pibbleys que encuentren sobre la faz del planeta Eater. Por si alguno no lo sabe, los Nibbleys son unas partículas alimenticias de gran poder nutritivo y que presentan un aspecto realmente apetitoso y tentador, o por lo menos eso es lo que dicen nuestras dos "arrastradas" amigas.

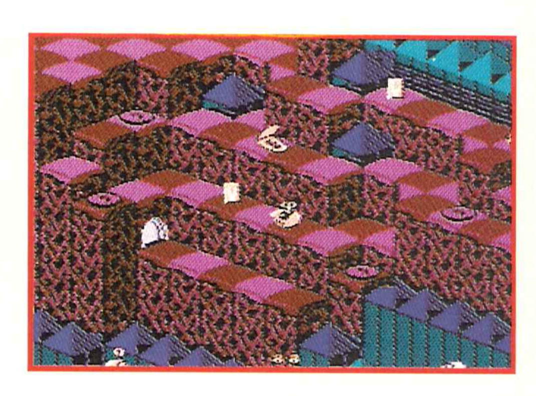
El planeta Eater, que recorrerás enterito ayudando a engordar a estas simpáticas serpientes, está formado por once enormes mundos plagados de voraces enemigos y peligros naturales de todo tipo: lagos, abismos o cascadas, que se completan con un sin fin de divertidas sorpresas que nos callamos para que puedas descubrirlas por ti mismo.

Así, te encontrarás con un juego de la prestigiosa casa Rare que te alucinará por su gran calidad técnica, gráficos de lujo, scroll super suave y original desarrollo. En cuanto a la adicción, sólo una frase: es como cosa de otro mundo: increíble.

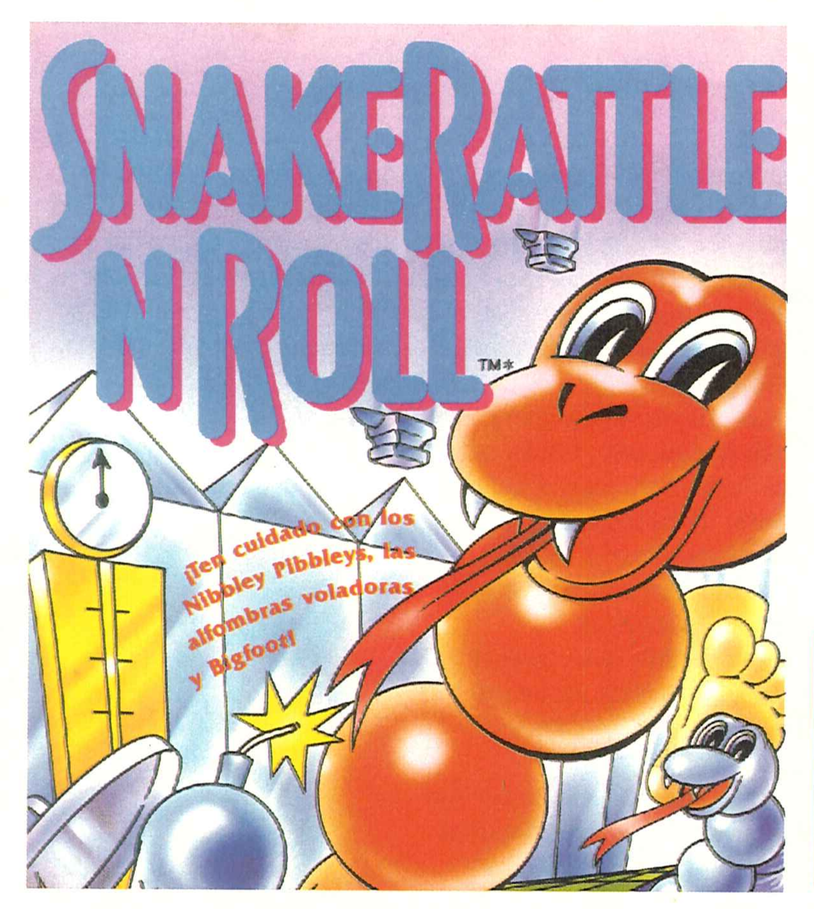
Si por casualidad este cartucho cae en tus manos, lo tienes claro, porque no va a haber quien te separe de tu Nintendo en meses. Quedas avisado.



¡Qué vida más arrastrada llevan algunos!

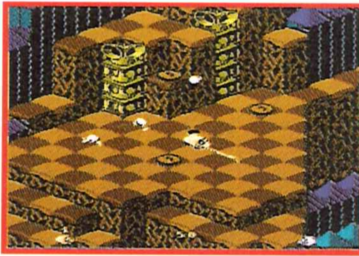


Caminar por estos laberintos no es fácil, ¡pero es divertido!.





***HOBBYTRUCO**: Si te fijas en la pantalla de arrriba, verás que en el suelo hay una trampilla. Pues como ésta encontrarás muchas. Ábrelas, entra en ellas y... prepárate a hacer bonus como loco.*

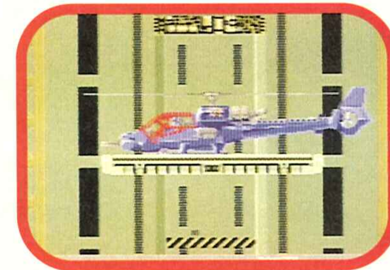


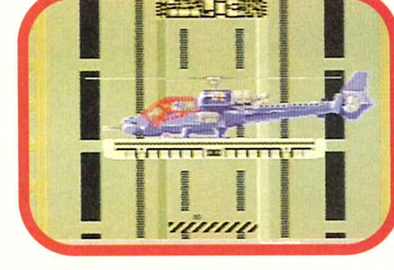


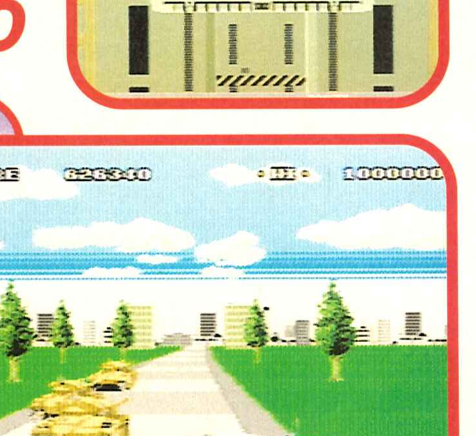
SUPER THUNDER BLADE

MEGADRIVE

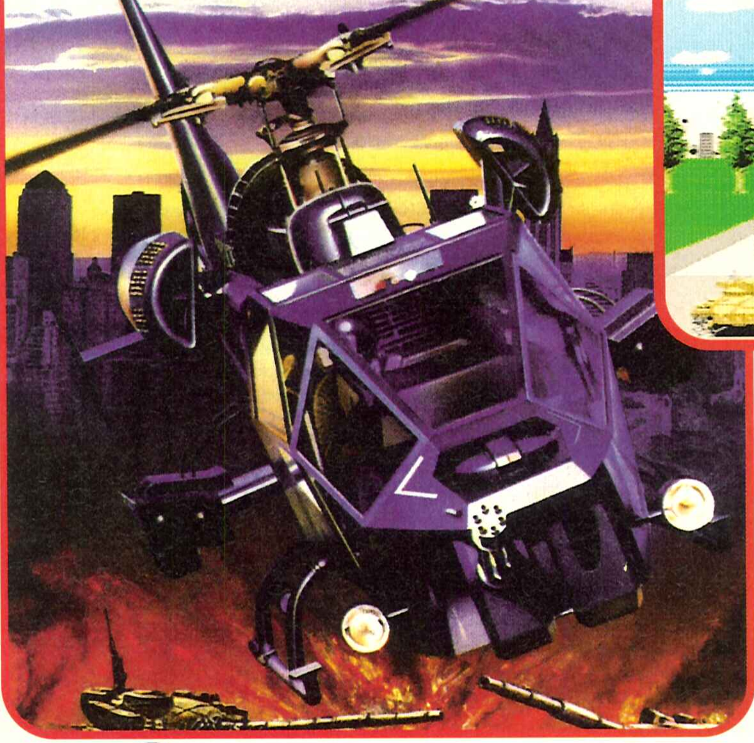
Hélices, para qué os quiero



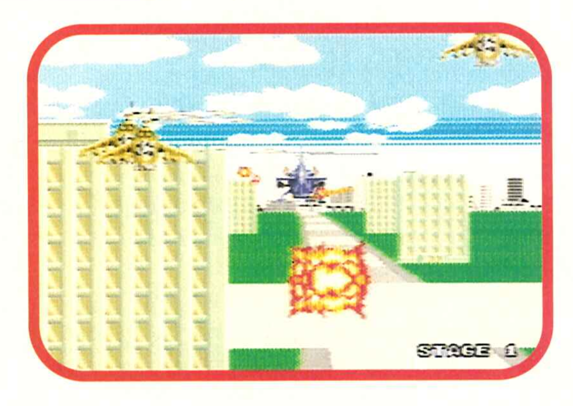




Atrévete a subir a bordo de este espectacular Super Thunder Blade, el helicóptero de combate más sofisticado realizado hasta el momento.



HOBBYTRUCO: Eligiendo el modo HARD podréis pasar la primera fase sin problemas si os colocais en la esquina superior derecha. A lo anterior añado otro consejo: no os estéis quietos ni un segundo.



Cuando el piloto del Super Thunder Blade escuchó por la radio la noticia de que la ciudad había sido sitiada por las malvadas fuerzas renegadas, se echó a temblar. Y lo hizo porque su cobardía se lo pedía, y así se lo hicieron saber sus piernas cuando comenzó a correr hacia la plataforma donde se hallaba su aparato. La gente que le veía correr le vitoreaba enérgicamente, mientras él pensaba -.. pobres imbéciles.. si supieran que me las piro-. Y huyó hacia el Este, pero con la mala fortuna de que las tropas renegadas atacaban, precisamente, desde esa misma dirección. El gentío, desde las calles, veía cómo su héroe se enfrentaba, sin querer, a las hordas enemigas. Mientras, el piloto determinó llegar hasta el final en su huída, sin saber que así acabaría enfrentándose al gran ordenador de las tropas renegadas...

De esta manera, y como habrás supuesto, te toca hacer de "valeroso" piloto, el cual, a bordo de su Mega Thunder, ha de "enfrentarse" a las numerosas y bien adiestradas hordas renegadas.

Este arcade, que combina partes en el más puro estilo After Burner II con otras de scroll vertical, menos espectaculares pero no por ello menos adictivas, nos presenta unos gráficos aceptables y unos movimientos, tanto de pantalla como de objetos, que desencantan un poco por su brusquedad. El sonido, por último, corona una mediocre realización que, sin embargo, cumple su objetivo de acompañar dignamente a un nivel de diversión bastante alto, sin duda, lo mejor.



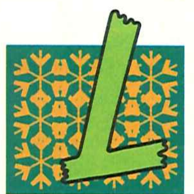
GRÁFICOS	73
SONIDO	76
JUGABILIDAD	79
TOTAL	75

CHIP'S CHALLENGE

LYNX



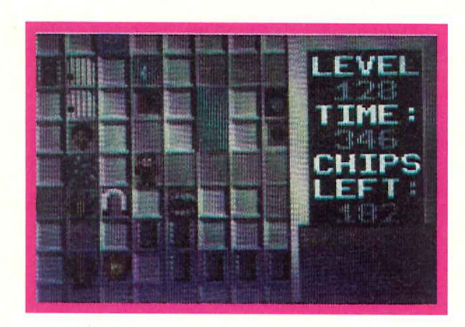
En un mar de chips



Los primeros juegos que estrenaron el Lynx se empeñaron en demostrar que la adicción debía ser uno de los componentes obligados en el desarrollo posterior de todo el software. Se trataba de programas que no querían tampoco aprovechar el disparo fácil o la excesiva habilidad, sino más bien fomentar el ingenio y la toma de decisiones. Uno de ellos era Chip's Challenge, posiblemente el cartucho que mejor daba a entender las obsesiones de la compañía americana.

En el juego de Epyx se rendía culto a los pequeños laberintos inundados de todo tipo de trampas y objetos. Cada uno de los niveles que formaba el gigantesco entramado de 144 desafíos suponía un reto a nuestra habilidad. En cuestión de segundos debíamos rescatar la cantidad exigida de chips, al tiempo que nos hacíamos con aquellas "cosas" que tuvieran que ver algo en el asunto.

Era y es, como véis, la mezcla perfecta de habilidad, reflejos, ideas y buen temple que todos buscamos en un juego. Colaboran a su vez una música divertida e insistente, unos gráficos originales y bien plasmados con excepción de los fondos, muy monótonos, y una jugabilidad desmesurada. Y todos hacen de él, el mejor.



La idea de Chip´s Challenge responde a los principios básicos de todo juego: divertir enganchando

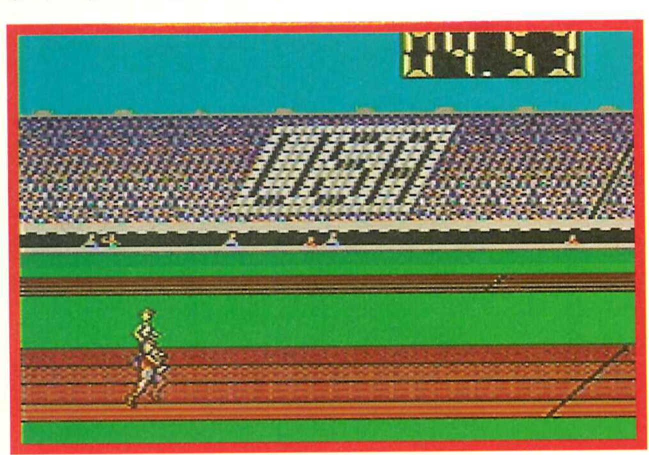
GRÁFICOS	70
SONIDO	75
JUGABILIDAD	91
TOTAL	91

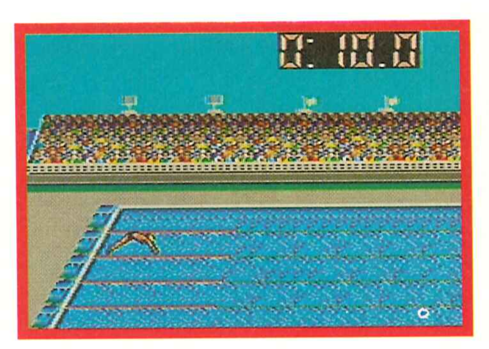


SUMMER GAMES

SEGA

Como en las primeras Olimpiadas





Cinco son las pruebas que incluye este cartucho: 100 metros lisos, salto con pértiga, salto sobre potro, 100 metros libres de natación y salto de trampolín. Variadito, ¿no?.



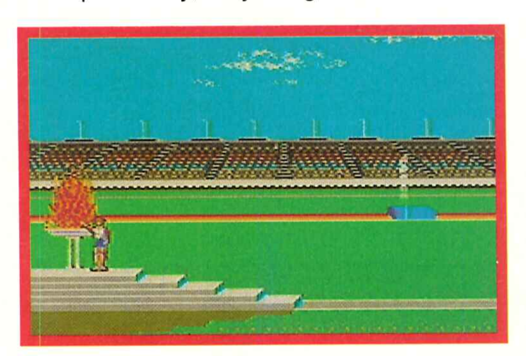


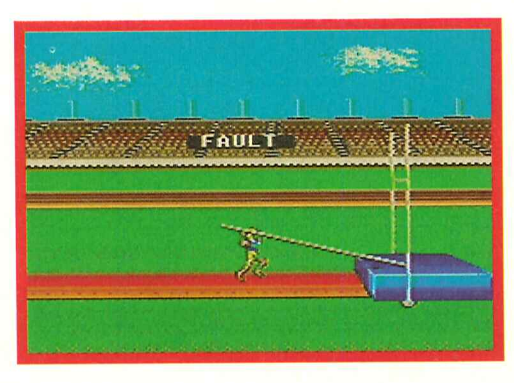
No pasa de entretenida, graciosa y conservadora esta versión para Sega 8 bits de uno de los clásicos deportivos de Epyx. El resumen de Olimpiada veraniega que deja traslucir a través de las poco variadas pruebas de que consta este Summer Games, aparenta dejadez y poca preocupación hacia los círculos verdaderamente deportivos.

El juego que Sega adpató para sus cartuchos hace más o menos un año, recoge cinco salpicados eventos que mezclan el deporte popular con las pruebas de la minoría. Dos competiciones atléticas, dígase 100 metros lisos y salto con pértiga, dos aquosas pruebas, 100 metros en piscina y salto de trampolín, y un individualista salto ginmástico sobre potro, conforman las aspiraciones universales de un juego a todas luces corto en el que lo más meritorio es el número de jugadores en liza, hasta cuatro por ocho paises.

En lo referente a las opciones, Summer Games se queda justo, justo, pero se salva. Se podrá practicar una prueba, competir en cualquier evento o jugar el circuito completo en un abrir y cerrar de ojos. No está mal del todo.

Algunas pruebas, como el salto con pértiga, son bastante difíciles de coger, si bien el resto, en un alarde de originalidad, responden exactamente a dos premisas, o machacas los botones 1 y 2 de tu Master, o te limitas a golpear uno de ellos en el momento adecuado. Lo dicho, nada del otro mundo, más bien del nuestro, pero de una época muy, muy antigua...





Variadas son las pruebas que recoge este mediocre simulador olímpico. Pero no te preocupes, pronto vendrán mejores tiempos deportivos...




¡Por solo 225 Ptas.!
TODOS LOS MESES EN TU QUIOSCO
Número 46
MICRO Manía
225 ptas.
Sólo para adictos
HEIMDALL
El protegido de los dioses
SOLUCIÓN Y MAPAS
TODAS LAS CLAVES
PARA UNA
SIMULACIÓN PERFECTA
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.
HOBBY PRESS
El Padrino
Los secretos de la Mafia al descubierto
GUNSHIP 2000
MAPAS
DE TODAS
LAS FASES
ANOTHER WORLD
¡Entra en una nueva dimensión!



ALTERED BEAST



Corazón salvaje



Las tierras maléficas volvían a ser protagonistas de una historia sepulcral en la que una bestia, mitad-hombre mitad-cosa, se paseaba en busca de la heredera de la divinidad mundial. Y en ese recorrido de orografías absurdas y zombies posesos las maldiciones y males de ojo estaban a la orden del día...

Así se nos presenta esta tierna historia con princesa angelical de regalo que, en forma de cartucho, tenemos la oportunidad de revisar bajo la simple apariencia del arcade mata-ratas y cuatro fases de barroquismo exacervado.

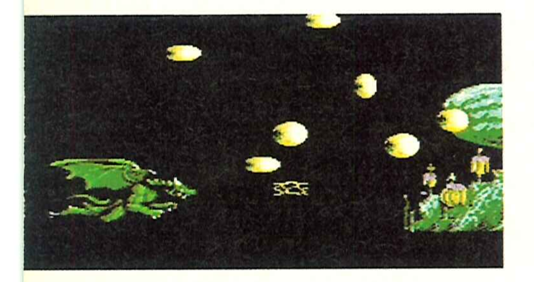
Pero lo anterior no quita lo valiente y nuestro héroe, para no ser menos que otros, tiene la posibilidad de hacerse más duro, o mutarse en bestia, si recoge las bolas espirituales que llevan en su interior los lobos de dos cabezas. Estas bolas permiten la transmutación a Lobo, normal o de oro, Dragon y Tigre, dependiendo de la fase en la que nos encontremos. Cada uno de ellos posee una característica especial pero lo que está claro es que el salvajismo es parejo en todos.

Y ahora llegamos a los aspectos técnicos, la oda maravillosa de recreación artística. Pues bien, os diremos que los gráficos no están mal, al igual que el sonido, y que la jugabilidad no es más que un esperpéntico espejismo que hace añorar en treinta idiomas un empujón que arranque la acción. La lentitud es desesperadamente invertebrada y echar una partida a este juego puede ser un desafío auténtico para tu endeble cerebro. Y que conste que no es nuestra intención insultar a nadie.

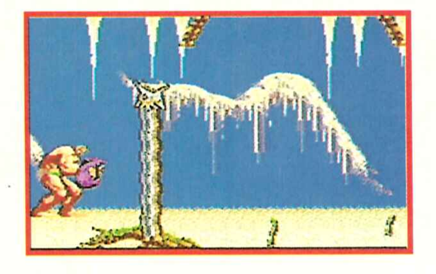
Un arcade "machinero" que cautivó a las masas e hizo desear a más de uno el convertirse de mayor en bestia, pero que desgraciadamente no ha llegado a alcanzar ni mucho menos las cotas ochobiteras que todos estábamos esperando.

Un desagradable mundo de impracticables campos en los cuales, a menos que no lo exprimas, no encontrarás sino aburrimiento. Penoso.

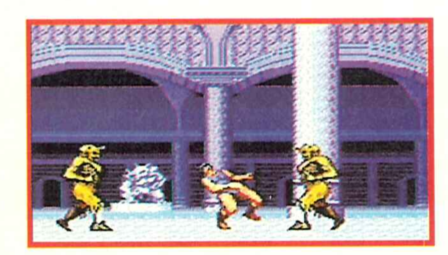












HOBBYTRUCO: Ahí va un magnífico truco donde los haya. Pulsad Arriba/Izquierda y los botones 1 y 2 a la vez cuando aparezca el fatídico "Game over". Obtendréis un valioso continue. ¿Os será suficiente?



¿Cuántas de estas portadas conoces?



Marca un punto por cada "SI", y cero puntos por cada "NO". Súmalos todos, y mira después los resultados.



¿ÉSTA?

Pistas:
- Los Simpson
- Spiderman
- Shadow Warriors
- Block out
- G-loc
- Mapa de Batman y póster de Sonic



¿ÉSTA OTRA?

Pistas:
- Terminator 2
- SuperMario 3
- Super Kick Off
- Fantasía
- Thunderforce III
- Gremlins 2
- Warbirds
- Dragon Crystal
- Mapa de Golden Axe

¿TAL VEZ ÉSTA?

Pistas:
- Wrestling
- Populous
- Paperboy
- Hard Drivin'
- Gauntlet II
- Space Harrier
- Mapas de Super Mario 3 (mundos 1 y 2) y Sonic (zonas 1 y 2)



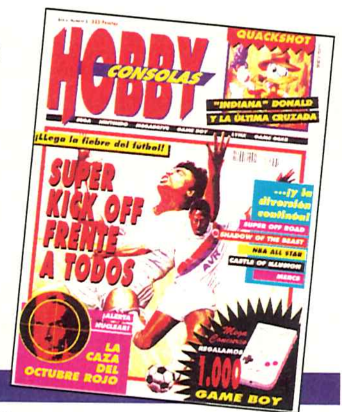
¿ÉSTA QUIZÁS?

Pistas:
- Todos los de coches
- Turrican
- Robocop
- Toe Jam & Earl
- Astérix
- Star Wars
- Wrestlemania
- Shadow Dancer
- Mapas de Super Mario 3 (mundos 3 y 4) y Sonic (zonas 3, 4, 5 y 6)



¿Y ÉSTA ÚLTIMA?

Pistas:
- Super Kick Off
- La Caza del Octubre Rojo
- Quackshot
- Super Off Road
- Shadow of the Beast
- NBA All Star
- Castle of Illusion
- Mercs
- Mapa de Super Mario 3 (mundos 5, 6 y 7)



RESULTADOS:

- **5 Puntos:** ¡Enhorabuena!, has conseguido la puntuación máxima. Estás tan loco por las consolas como los que hacemos esta revista. Eres un auténtico "CONSOLEGA".
- **4 Puntos:** ¡Fenómeno! Eres todo un maníaco de los nuestros. Seguro que no hay quién te gane.
- **3 Puntos:** Ya estás completamente metido en el mundo de las consolas... ¡lo sentimos por ti!
- **2 Puntos:** Vas camino de estar a la última en consolas. ¡Sigue así y llegarás muy lejos!
- **1 Punto:** Estás empezando a volverte loco por las consolas. No intentes disimularlo. ¡A nosotros no nos engañas!
- **0 Puntos:** Bienvenido a Hobby Consolas. Nunca es tarde si la consola es buena, pero no sabes lo que te has estado perdiendo...

¿No eres todavía un auténtico CONSOLEGA? Eso tiene solución. Pide los números que te faltan llamando al teléfono: (91) 654 84 19 o al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h. o envía el cupón que aparece en la solapa de la revista.

GANADORES DEL MEGACONCURSO DE ENERO

Igor L. de Mendiguren Ibañez........Vitoria
Miguel Dolq Vázquez..................Alicante
J. Domingo García Sánchez.......Alicante
Javier Manzanares Hndez.........Redovan
David García Soler..................Benidorm
José Fco. Sanjuan........S.V. del Raspeig
Aaron Serra Blasco........................Alcoy
Jorge Gadea Adrián.......................Alcoy
Roberto Parra López...................Almería
Oriol Pérez Boada...................Barcelona
Albert Grau Ansó....................Barcelona
Xavier Ballart Torres................Barcelona
Antonio Segura Fortuño...........Barcelona
Alberto Alvarez Garcés...........Barcelona
Rubén Alonso Dorta................Barcelona
José María Jiménez................Barcelona
Iván Bolivar Muñoz.................Barcelona
Xavi Fernández de Luca.........Barcelona
David Soleto Ruiz....................Barcelona
Carlos Javier Garde Marí.........Barcelona
Iván Bermejo Gutierrez..............Sabadell
Carlos Vera Navarro.....................Terrasa
Andreas de la Iglesia Ars..............Mataró
Enrique Baños Navarrete.............Mataró
Jaume Bartes Creus..................Centelles
Silvia Cruset Colet...........V. del Penedés
Aleida Gómez Piernas S. B. de Llobregat
David Hernández Picón..........Viladecans
Daniel Tudela Villarroel...H. de Llobregat
Christian Alvarez Cortés...........Badalona

Ivan Humanes Bespín.....C. de Llobregat
Daniel Ordoñez González...........Cornella
Cristina Fdez. Lloberas....E.de Llobregat
Ricard Fernández Nieto..E. de Llobregat
Ricardo Páramo Peláez................Burgos
Francisco Javier Rol Arrayo........Cáceres
Casimiro A. Rodríguez................Cáceres
Isidro Lara Tovar................................Cádiz
María Roig Serrano..................Castellón
Javier García Vivas..................Castellón
Carlos Sendarrubias...........Ciudad Real
Juan Gálvez Casado...................Córdoba
Abel Sáinz Serrano......................Montilla
Javier Gómez Briones.............La Coruña
Francisco Javier Contreras.....La Coruña
Alexandre Marín Oliva.............Barallobre
Esteve Carmona García.............Palamós
Oriol Masdeu.....S. J. de les Abadesses
Fco. Antonio Castro Díaz...........Granada
Ignacio Ruiz Pinilla.....................Granada
Juan Manuel Castillo Contreras...Ganada
Elena Alvarez Salmerón.............Granada
Rodrigo Cardenete Burgos.........Granada
Alejandro M. Usabiaga................Hernani
Juan Fco. Martínez González........Huelva
Nestor Ayerbe Samprieto.............Huesca
David Esparza Aso.......................Huesca
Daniel Sánchez Vaz.....................Huesca
Oscar Orallo Pelaez...............Ponferrada
Luis J. Apellániz Ilarraza............Logroño

Eduardo Hernández López.........Logroño
Javier Estefanía Marañón...........Logroño
Ricardo Bolaños García................Madrid
Sebastián Carton Erlandsson........Madrid
César Manuel Manso Olivar..........Madrid
Miguel Angel Blázquez Alonso......Madrid
Ismael Castro Alvarez...................Madrid
Diego José Rubio Martinez............Madrid
Sandro Nattero Valentín.................Madrid
José Javier Campillo.....................Madrid
Elena Fdez. Martín.............P. de Alarcón
José Miguel Montes Mena.............Madrid
Fco. Javier Rodríguez Pérez.........Madrid
Javier Abajo Arrastia....................Madrid
Abel Vacas Ruiz............................Madrid
Borja Jiménez Salmerón................Madrid
José Daniel López de la Hoz.........Madrid
José Ambite de los Santos............Madrid
Richard Luga..................................Madrid
Joaquín Novoa Campuzano...........Madrid
Lorena Jiménez Díez.....................Madrid
José Luis García Alonso...............Madrid
Sergio Matesanz Jiménez.....Alcobendas
Carlos Medrano Ortiz..............Las Rozas
Javier Cubero Ares....................Aranjuez
Roberto Pacheco Carricondo.....Aranjuez
Toya Plana Ezcurra...........Nuevo Baztán
Hugo Galgo Mantín...Boadilla del Monte
Javier Vázquez Blázquez..A. de Henares
Manuel Rocha y Martínez.A. de Henares

Ruben Alameda Morata..............Coslada
José Manuel Cercano Cardos.....Coslada
Héctor Hernández Fdez.........T. de Ardoz
Alberto Navas Pérez..................Leganés
José Carlos Navarro Mulió........Alcorcón
Antonio Herrera Flor..................Móstoles
Javier Hugo Ruiz Sánchez............Málaga
Rafael Salas Pulido.......................Málaga
Juan Antonio García Romero.........Ronda
Guillermo Valdés Campillo............Murcia
Ricardo Barba Castillo............Zarandona
Angel B. González Avilés...Floridablanca
Isidro José Vivancos Galvez..........Murcia
Javier Hernández López..........Cartagena
Pablo López Martos.................Cartagena
Antonio Luis Blázquez Torres..Cartagena
Iker Chasco Santesteban..............Estella
Javier González Fornos...................Gijón
Roberto Cavia Díaz.........................Gijón
Felipe Alvarez Baños......................Gijón
Jesús Juan Lanchas Fernández......Gijón
Miguel Gallinal Bedriñana......Villaviciosa
Juan Virel de la Sota..............Pontevedra
Antonio Hernando Terrero......Salamanca
Bernabé Dorronsoro Díaz.......Salamanca
José Vicente Sanz..................Salamanca
Jesús Vicente Sanz.................Salamanca
Alberto Petisco Vidal..............Salamanca
Alvaro Oliva de la Riva............Santander
Silvia Cano Martínez.................Santander

Miguel Samperio Martínez.......Santander
Isidro A. Fdez Salamanca.....Torrelavega
Urbano Gómez Peón............Torrelavega
Fernando M. Campón Cánovas.....Sevilla
Cristina Valencia Roldán................Sevilla
Manuel Morillo Ibañez....................Sevilla
Juan Carlos Millán Renquel...........Sevilla
Antonio Rincón Maurí....................Sevilla
Enrique Climent Martínez..............Sevilla
Juan Ignacio Muñiz Zapata............Sevilla
Fco. García López............Ctra.de Pineda
Julio Vega Pasaro..........................Sevilla
Miguel Florencio Jiménez .M. del Aljarafe
Jordi Queralt Fernández.....................Valls
Arturo Daniel López Ramón.......Valencia
Rubén Esparza Benet.................Valencia
Héctor Piquer Perucho...............Valencia
Enric Milián Prats.........................La Yesa
Ricart Fuster Soler..........................Xativa
Darío Sancho Oltra.................Onteniente
Noemi Garrido Rico..................Valladolid
Francisco Espinosa Reguero...Valladolid
Eduardo García Leva......................Bilbao
Yeray Portillo Murillo......Valle de Trápaga
Eneko S.-Ezkerra Zorrilla.......Balmaseda
Jaime Arranz Diego..........................Leioa
Sandra Galilea Peña.................Zaragoza
Luis Bordejé Gómez..................Zaragoza
José Manuel Soto Rubio...........Zaragoza
Roberto Vigil Muñoz..................Zaragoza

Nota importante: Enviad la garantía de la Game Boy a Erbe Software. C/ Serrano 240. 28016 Madrid.
Y no olvidéis indicar en el sobre: Referencia Garantía.

Al suscribirte un año a HOBBY CONSOLAS

GRATIS

NOVEDAD EN ESPAÑA

Al suscribirte por un año, recibirás los 12 números en tu casa y obtendrás este estupendo reloj Tetris de regalo.

¡Y todo por 3.900 ptas!

P.V.P. 3.950 PTAS.

¡Aprovéchate de esta oferta tan loca, y envía hoy mismo tu cupón!

Así, no te perderás un sólo número de tu revista favorita.

Oferta válida para España hasta el 30 de Abril de 1992

¿Cómo suscribirte o solicitar números atrasados?

POR CORREO: Enviando los cupones de la derecha con todos tus datos por correo.

POR TELEFONO: de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 en los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.

Si deseas comprar el reloj sin suscribirte, mira el anuncio de la página 7










Vuelve la estrella
de Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
SUPER MARIO BROS. 3™
¡La mayor y más excitante aventura de MARIO BROS™ jamás realizada!
HELP
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA
SPACO, S.A.
ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74. Fax: 248 24 63